

Maiju Tarpila

# **Projekti X - Liveroolipelaamisen ja soveltavan teatterin kohtaamisia**

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

Esittävä taide

Opinnäytetyö

24.5.2015

Tekijä(t) Otsikko	Maiju Tarpila Projekti X - Liveroolipelaamisen ja soveltavan teatterin kohtaamisia
Sivumäärä Aika	45 sivua + 3 liitettä 24.4.2015
Tutkinto	teatteri-ilmaisun ohjaaja
Koulutusohjelma	esittävä taide
Suuntautumisvaihtoehto	teatteritoiminnan suuntautumisvaihtoehto
Ohjaaja(t)	yliopettaja, TeT, Helka-Maria Kinnunen
<p>Liveroolipelaaminen on tarinankerrontaa, jossa pelaajat eläytyvät ennalta sovittuihin roolihahmoihin ja improvisoivat yhteistä tarinaa toisten pelaajien kanssa. Liveroolipelillä ei ole yleisöä eikä valmista käsikirjoitusta, vaan pelin tarina syntyy osallistujien improvisoidussa vuorovaikutuksessa pelin aikana.</p> <p>Opinnäytetyössä tutkitaan liveroolipelaamista soveltavan teatterin kontekstista käsin. Työssä tutkitaan, miten soveltavan teatterin työkaluja voidaan yhdistää liveroolipelaamiseen ja mitä tällä työtavalla voidaan saada aikaan. Työn teoreettinen viitekehys rakentuu sosiokulttuurisen innostamisen, roolipelitutkimuksen ja soveltavan teatterin varaan.</p> <p>Opinnäytetyössä liveroolipelaamista lähestytään käytännön esimerkin, Projekti X-liveroolipelisarjan, kautta. Projekti X oli ryhmälähtöinen liveroolipelisarja, jonka tekeminen ajoittui syksystä 2012 kevääseen 2014. Opinnäytetyön tekijä toimi pelisarjan fasilitaattorina yhdessä työparin kanssa. Projekti X:ään tutustutaan prosessikuvauksen avulla. Prosessikuvauksessa on hyödynnetty tekijöiden työpäiväkirjoja, osallistujilta kerättyjä sähköpostihaastatteluja sekä muuta prosessin aikana tuotettua kirjallista materiaalia.</p> <p>Työssä pohditaan, kuinka ryhmälähtöinen työskentelytapa ja draamalliset menetelmät liveroolipeliprosessin aikana tukevat osallistujien liveroolipelikokemusta. Työssä ehdotetaan, että liveroolipelaus voi toimia monipuolisena itseilmaisun välineenä sekä auttaa osallistujia oivaltamaan ja oppimaan uutta. Työn johtopäätös on, että ryhmälähtöisyys ja draamatekniikoiden hyödyntäminen asettavat liveroolipelauksen osaksi soveltavan teatterin kenttää.</p>	
Avainsanat	liveroolipelit, soveltava teatteri, sosiokulttuurinen innostaminen, yhteisöllisyys, ryhmälähtöisyys, larp

Author(s) Title	Maiju Tarpila Project X - Encounters of Live Action Role Play and Applied Drama
Number of Pages Date	45 pages + 3 appendices 24 May 2015
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Performing Arts
Specialisation option	Drama Instructor
Instructor(s)	Helka-Maria Kinnunen, Principal Lecturer, Doctor of Arts
<p>Live action role play (LARP) is a form of interactive storytelling in which the participants improvise the actions of their characters. Live action role-play does not have an audience, the story comes to life when the participants interact with each other.</p> <p>This thesis focuses on live action role play as a form of applied drama. The focus of the research is in finding ways to apply drama methods to larping. The theoretical point of view of this thesis is based on the theory of sociocultural animation, applied drama and role play.</p> <p>The subject is approached by using a live action role playing campaign called Project X as a case example. Project X was a collectively created larp. The process of Project X initiated in the autumn of 2012 and ended in spring 2014. The writer of this thesis facilitated the process together with a work partner. The research material consists of personal work diaries of the facilitators of Project X, interviews collected from the players via e-mail and other material written throughout the process.</p> <p>The conclusion of this thesis is that live action role play can be a versatile way of expressing yourself, learning and understanding new things. The use of drama techniques and working from a group based starting point helps the players to get more involved in the game, and defines larp as applied drama.</p>	
Keywords	live action role play, larp, applied theatre, sociocultural animation, collective creating

## Sisällys

1 Johdanto	1
2 Liveroolipelaaminen - mitä se on?	4
2.1 Nordic Larp - pohjoismainen liveroolipelitradiio	7
2.2 Liveroolipelaamisen sovellukset	8
3 Liveroolipelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen valossa	9
3.1 Dialogisuus innostamisen perustana	10
3.2 Yhteisöllisyys sosiokulttuurisen innostamisen näkökulmasta	11
4 Soveltava teatteri innostamisen välineenä	12
4.1 Soveltavan teatterin tekniikoita	12
4.2 Pelinjohtajana soveltavan teatterin fasilitaattori	14
5 Projekti X:n liveroolipelit: Sisäpiiri ja Ulkopiiri	15
5.1 Sisäpiirin ja Ulkopiirin tarina	17
5.2 Tarinat transformaation välineenä	19
5.3 Pelikokemus ja sen käsittely	22
6 Sisäpiiriin ja Ulkopiiriin valmistava prosessi	24
6.1. Ennakkotehtävillä roolihahmot tutuksi	26
Kirjalliset ennakkotehtävät	28
Toiminnalliset ennakkotehtävät	29
Hahmoprofiilit ja hahmopäivitykset	31
6.2 Ryhmäytyminen	32
Ryhmäytyminen rooleja tutkimalla	34
Työpajat ryhmäytymisen tukena	35
Sosiaalinen media ryhmäytymisen välineenä	38
7 Lopuksi	40
Lähteet	42

## Liitteet

Liite 1. Sähköpostihaastattelun kysymykset.

Liite 2. Pelin purkamiseen liittyviä tehtäviä.

Liite 3. Kirjalliset ja toiminnalliset ennakkotehtävät.

## 1 Johdanto

Riippumatta siitä kuinka lujasti yritämme, lapsia on vaikea saada lopettamaan leikkinsä. Tätä inhimillistä tarvetta käsitellä merkityksiä symbolisen toiminnan kautta kuvitteellisesti eri taidemuotojen välityksellä tulisi hyödyntää. Antamalla lapsille ja aikuisille tilaisuus "ottaa leikki vakavasti" heille tarjotaan samalla todellinen mahdollisuus oppia. (Owens & Barber 2010, 10.)

Olen liveroolipelannut eli larpanut<sup>1</sup> kolmetoistavuotiaasta saakka. Sinä aikana olen saanut tutkia ympäröivää maailmaa, itseäni ja sosiaalisia suhteita yli sadan eri rooli-hahmon avulla sekä nähdä maailmaa monenlaisten lasien läpi. Liveroolipelaaminen on toiminut elämän leikkikenttänä sekä opetuksen ja itseymmärryksen mahdollistajana.

Tämän harrastuksen kanssa olen kasvanut aikuiseksi ja nyt teatteri-ilmaisun ohjaajan opintojeni loppusuoralla, voin sanoa, että olen myös kasvanut ammatti-identiteettiini saman lajin kautta.

En ole ensimmäinen, joka on pyrkinyt ymmärtämään tai sanoittamaan liveroolipelaamista, vaan sitä on tutkittu viime vuosina esimerkiksi pelitutkimuksen, folkloristiikan, informaatiotieteen sekä sosiaalipsykologian näkökulmasta (Stenros & Harviainen 2011, 67).

Roolipeleissä osallistujat omaksuvat fiktiivisen rooli-hahmon kuvitteellisessa pelimaailmassa. Pelaamisen tapa riippuu roolipelin tyypistä. Pöytäroolipelissä pelaajat kuvailevat verbaalisesti toisilleen pelin tapahtumia usein noppia ja sääntöjärjestelmiä apuna käyttäen. Digitaalisessa roolipelissä pelaaja toimii virtuaalisessa pelimaailmassa tietokoneen kautta avatariaan ohjaillen. Liveroolipelissä osallistujat mallintavat kehollisesti rooli-hahmojansa sovitussa peliympäristössä hahmoiksi pukeutuneina. Pelaajat improvisoivat yhdessä tarinaa ja luovat eläytymisellään hetkellisesti kuvitteellisen maailman todeksi. (Stenros & Harviainen, 68). Tässä opinnäytetyössä keskityn liveroolipelaukseen.

Liveroolipelausta tutkineet Jaakko Stenros ja Markus Montola toteavat, että liveroolipelauksen luonteeseen kuuluu, että sitä on lähes mahdotonta tarkastella ulkopuolelta, sillä peli on luotu tarkasteltavaksi ensimmäisestä persoonasta käsin, rooli-hahmon kautta (Stenros & Montola 2010, 20). Liveroolipelillä ei ole yleisöä vaan peliin

---

<sup>1</sup> Larppaus on puhekielisempi ilmaisu liveroolipelaukselle ja tulee sanoista live-action roleplay eli LARP. Sanoja "larppaus", "larppi" tai "larppaaja" käytetään vakiintuneesti harrastajapiireissä larppauksesta puhuttaessa. Larppauksesta käytetään myös sanoja eloroolipelaaminen ja näytelmäroolipelaaminen. Tässä työssä käytän termejä liveroolipelaus ja larppaus rinnakkain. (Leppälähti 2002.)

pääsee mukaan oman osallisuuden kautta.

Liveroolipelaamista on pyritty myös ymmärtämään taidemuotona, jossa pelinjohtaja on taiteilija, jonka visio herää pelaajien kautta eloon (Pohjola, 1999; Leppälahti, 2002). Pro graduissaan *“Sen pitää tuntua joltain” - Arjen ylittävä live-roolipelikokemus* Heidi Hopeametsä taas toteaa, että “liveroolipelissä seurataan tarinoita. Mutta ei pelkästään seurata, vaan myös eletään niitä itse: kyseessä on uudenlainen fiktion kokemisen muoto” (Hopeametsä 2011, 3). Roolipeleistä kirjoittaneen professorin, Frans Mäyrän, mukaan roolipelit tarjoavat mahdollisuuksia minuudella leikittelyyn, vaihtoehtoisten käyttäytymismallien kokeilemiseen, erilaisten tunteiden ilmaisuun ja muutoksen sekä epävarmuuden käsittelyyn. (Mäyrä 2003.) Mäyrän esittelemät mahdollisuudet ovat niitä, joista olen itsekkin kiinnostunut.

Tämä opinnäytetyö tarkastelee liveroolipelaamisen mahdollisuuksia toimia soveltavan teatterin työkaluna. Micke Renlundin ja Marja-Riitta Ventolan teoksessa *Draamaa ja teatteria yhteisössä* (2005) yhteisöteatterin ja soveltavan teatterin käsitteet kulkevat rinnakkain. Näiden käsitteiden, kuten liveroolipelauksenkin, keskiössä on osallisuus, jonka kautta ihmiset saavat omistajuuden tarinaan ja voivat tarkastella todellisuutta eri näkökulmista. Soveltava teatteri tarjoaa käsitteitä, joilla voi sanoittaa live-roolipelaamista. Sanoittaminen on tärkeää, jotta voidaan ymmärtää, mistä live-roolipelauksessa on kysymys ja mitä sillä voidaan saada aikaan.

Aiemmin hieman hämäräperäisenä pitämäni harrastus on soveltavan teatterin valossa näyttäytynyt yhä voimakkaammin osana ammattikenttääni. Liveroolipelaus on draamallinen työkalu, jolla on valtavasti potentiaalia toimia esimerkiksi itseymmärryksen, sosiaalisen vahvistamisen, taiteellisen tutkimuksen tai yhteiskunnallisen herättelyn liikkeellepanijana.

Ymmärtääkseni liveroolipelaamista soveltavan teatterin työkaluna, toteutin tämän opinnäytetyön toiminnallisena osuutena kahden vuoden mittaisen prosessin, ryhmälähtöisen liveroolipelisarja *Projekti X:n*. Projekti X oli kaksiosainen liveroolipelisarja, jonka prosessi ajoittui syksystä 2012 helmikuuhun 2014 ja jonka fasilitaattorina eli *pelinjohtajana* toimin. Halusin löytää larppauksesta uusia toimintatapoja soveltavan teatterin kentälle ja toisinpäin. Pyrkimykseni oli Projekti X:ssä nähdä, mitä teatteri-ilmaisun ohjaaja voisi liveroolipelin keinoin pistää alulle.

Projekti X:n prosessi sisälsi useita työpajoja, erilaisia teatterillisia ja luovan kirjoittamisen tehtäviä sekä kaksi kolmen vuorokauden mittaista liveroolipeliä. Ensimmäinen Projekti X:n liveroolipeli *Sisäpiiri* pelattiin helmikuussa 2013 Helsingissä 28 osallistujan

kanssa. Toinen liveroolipeli *Ulkopiiri* pelattiin vuotta myöhemmin, helmikuussa 2014 Tuusulassa 38 osallistujan kanssa. Toisen osan tekemiseen sain avukseni työparin, liveroolipelitaustaisen folkloristiikan opiskelijan, Veera Ruudun. Projekti X:n osallistujat olivat iältään 17-40-vuotiaita, miehiä sekä naisia eri puolilta Suomea, joiden yhteinen nimittäjä oli kiinnostus liveroolipelaamiseen. Helsingin nuorisoasiankeskus tuki Projekti X:n molempia osia järjestämällä työpajoille tiloja ja myöntämällä Projekti X:lle molemmissa osissa avustuksen, jolla katettiin suurin osa nuorisoasiankeskuksen ulkopuolisten tahojen tilavuokrista sekä pelien ruokailukustannukset.

Projekti X:n alkutaipaleella en vielä osannut artikuloida, miten liveroolipelaaminen asettuu soveltavan teatterin kenttään. Prosessin fasilitoiminen vei minut kuitenkin yhä syvemmälle yrityksessäni vastata kysymyksiin siitä, mitä liveroolipelaaminen on ja mitä sillä voidaan saada aikaan. Kykenemättömyyteni edelleen vastata yksiselitteisesti näihin kysymyksiin kertoo mielestäni siitä, että laji on juuri niin moniulotteinen kuin uskon sen olevan ja sen mahdollisuudet lähes rajattomat.

Tässä opinnäytetyössä puran Projekti X-tapausesimerkin kautta liveroolipelauksen mahdollisuuksia toimia soveltavan teatterin työkaluna. Hyödynnän tutkimuksessani sosiokulttuurisen innostamisen ja soveltavan teatterin teoriaa (Kurki, 2000; Ventola & Renlund, 2005) sekä liveroolipelauksesta kirjoitettuja artikkeleita ja kirjallisuutta. Reflektoin aihetta lisäksi omiin sekä työparini työpäiväkirjoihin ja Projekti X:n pelaajilta keräämiini sähköpostihaastatteluihin. Sähköpostihaastattelun kysymyksiin (liite 1) vastasi 10 pelaajaa helmi- ja maaliskuussa 2015 ja tässä työssä haastattelut ovat anonymoituja. Nimeän haastateltavat pelaajiksi, merkiten kunkin pelaajan numerolla 1-11. Merkinnot, joissa pelaaja on nimetty numerolla 12 tai sitä suuremmalla numerolla viittaavat haastattelun ulkopuoliseen aineistoon. Tällaista aineistoa ovat esimerkiksi pelaajien kirjoittamat peliraportit, sähköpostit, blogikirjoitukset tai muut pelaajien tuottamat kirjalliset materiaalit. Poikkeuksen anonymiteetista tekevät omat sekä työparini Veera Ruudun kirjoittamat tekstit. Työssä on esillä prosessin aikana otettuja valokuvia, joiden käyttämiseen on pyydetty lupa sekä kuvaajilta että kuvissa esiintyviltä henkilöiltä. Liveroolipelikokemuksen subjektiivisuus on tutkijalle haaste, ja lukijan kannalta on olennaista pyrkiä raottamaan sitä maailmaa, jossa pelaajat ovat olleet mukana. Toivon pelistä kerätyn materiaalin auttavan lukijaa pääsemään tähän maailman helpommin sisään.

Etenen työssäni tarkastelemalla ensin, mitä liveroolipelaaminen tarkoittaa, minkä jälkeen luvussa kolme tarkastelen liveroolipelaamista sosiokulttuurisen innostamisen teorian valossa ja pohdin dialogisuutta filosofi Martin Buberin *Sinä-Minä-suhteen* avulla (Buber 1993). Luvussa neljä selvennän soveltavan teatterin käsitteitä ja pohdin li-

veroolipelin pelinjohtajan roolia soveltavasta teatterista käsin. Luvussa viisi puran Projektin X:n kuuluneiden liveroolipelien, Sisäpiirin ja Ulkopiirin, sisältämiä tarinoita ja pohdin tarinoiden merkitystä elämässämme. Luvussa kuusi puran Projektin X:n prosessia osiin reflektoidakseni larppauksen mahdollisuuksia ja siihen sovellettavissa olevia työtapoja käytännössä. Tarkastelen prosessin eri työmenetelmiä ja pelaajien ryhmäytymistä. Lopuksi tuon yhteen havaintojani liveroolipelaamisesta.

Liveroolipelikokemus on aina ainutkertainen tapahtuma, joka ei sellaisenaan ole toistettavissa. Jokainen pelaaja tarkastelee larppia omasta subjektiivisesta näkökulmastaan, oman roolihahmonsa kautta. Olen saanut tällä tutkimusmatkallani olla yhtä aikaa tutkija ja osallistuja, pelinjohtaja sekä pelaaja. Tarkastelen itsekkin Projektin X:ää subjektiivisesta näkökulmastani vahvasti kuitenkin tiedostaen, että kyseessä oli 38 hengen yhteinen teos ja tutkimusmatka.

Toivon, että tämä opinnäytetyö auttaa soveltavan teatterin ammattilaisia ja muita liveroolipelaamisesta kiinnostuneita tahoja innostumaan ja näkemään lajin mahdollisuudet: liveroolipelit herättävät henkiin fiktiivisiä maailmoja, jotka tarjoavat meille ainutlaatuisia peilejä oman todellisuutemme tarkasteluun.

## 2 Liveroolipelaaminen - mitä se on?

Istun pelipaikalla ommellen nappia hahmoni takkiin. Leirikeskus on täynnä puheensorinaa ja vilskettä, kun pelaajat valmistautuvat pian alkavaan peliin. Joku etsii hahmonsa kenkiä, toinen teippaa ilmastointiteipillä lpadia kiinni pöytään saadakseen sen muistuttamaan avaruusaluksen ohjaimen osaa. Kolmas käy hahmonsa poikaystävän pelaajan kanssa läpi hahmon yhteistä historiaa ja tapaa puhua toisilleen. Yritän napin ompeluni ohella kerrata vielä oman hahmoni sen hetkistä tilannetta ja henkilöhistoriaa. Pohdin, miten hän kävelee, mistä hän pitää, millainen hänen aamunsa on tänään ollut. Pelinjohto huutaa taustalta: "Viistoista minuuttia pelin alkuun." Pelaajat alkavat hajaantua ympäriinsä. Nousen ylös. Yritän työntää omat arkiset asiat pois mielestäni. Toistelen mielessäni hahmoni nimeä kuin kokeillen, miltä se kuulostikaan. Valmistaudun olemaan hetken joku muu. Hengitän, vilkaisen itseäni ohimennen peilistä. Peilikuvasta takaisin tuijottaa minä - ja samalla joku ihan muu. (Tarpila 2013, työpäiväkirja.)

Yllä oleva ote kuvaa tunnelmia liveroolipelin pelipaikalta hetki ennen pelin alkamista. Liveroolipelaajat eli larppaajat itse ovat tottuneet selittämään harrastustaan usein kertomalla esimerkiksi, että kyseessä on *improvisaatioteatteri* ilman yleisöä (Hopeametsä 2011, 2). Improvisaatioteatteri on teatterin muoto, jossa tapahtumat syntyvät spontaanisti hetkessä ja vailla ennakkosuunnittelua tai valmista käsikirjoitusta (Ventola 2005, 82-83). Improvisaatioteatteria tehdään kuitenkin usein yleisölle, kun taas larppauksesta yleisö puuttuu kokonaan. Spontaanisuus ja valmiin käsikirjoituksen puuttuminen yhdistävät kuitenkin improvisaatioteatteria ja larppausta, sillä liveroolipelissä osal-



listujat rakentavat yhdessä tarinaa todeksi toistensa kanssa improvisoimalla. Larpissa usein on jokin ennalta sovittu maailmankuva ja lähtötilanne, josta tapahtumat lähtevät kumuloitumaan, kun pelaajat eläytyvät omiin roolihahmoihinsa ja ovat kanssakäymisissä toisten pelaajien kanssa.

Larpin fiktionaalinen maailma muodostuu fyysisestä ympäristöstä, pelaajien mielikuvituksesta ja säännöistä, jotka tukevat mielikuvitusta niissä kohdin, missä fiktiivinen maailma eroaa todellisesta. Parhaimmillaan näistä elementeistä rakennettu pelimaailma tuntuu pelin aikana uskottavalta. (Hopeametsä 2011, 22.)

Huolimatta siitä, että larppauksesta puhutaan vakiintuneesti harrastajien keskuudessa pelinä ja sen osallistujista pelaajina, peliä pidetään usein kuitenkin harhaanjohtavana määritelmänä (Hopeametsä 2011, 2). Liveroolipeli onkin hakenut paikkaansa jostain pelin ja leikin käsitteiden rajamaastosta. Soveltavan teatterin näkökulmasta liveroolipeliä ja siihen liittyviä prosesseja voi tarkastella *draamamenetelmänä*. Draamamenetelmät ovat erilaisia teatterin tekniikoita hyödyntäviä työtapoja, joissa teatterin keinoin rakennetaan ryhmän kanssa yhteistä käsitystä valitusta aiheesta. Draama-toiminnassa synnytetään ja tutkitaan merkityksiä, ja jaetaan näitä kuviteltuja maailmoja toisten kanssa. (Owens & Barber, 2010; Karkkulainen, 2011.)

Liveroolipelissä ohjaaja eli pelinjohtaja kehittää ennen peliä pohjatarinan ja peliin sopivia roolihahmoja. Perinteisesti liveroolipelissä pelinjohtajalla on suurin valta ja vastuu suhteessa pelin tekemiseen. Pelinjohtaja tai pelinjohtotiimi suunnittelee pelin pohjatarinan, kirjoittaa hahmoprofiileita, on yhteydessä pelaajiin, hoitaa käytännön asiat ja on apuna tarvittaessa pelaajille pelin aikana. Pelaajien vastuulla voi olla hahmoon tutustuminen, hahmon vaatteiden ja varusteiden hankinta ja itse pelaaminen. Pelinjohtajan ja pelaajien vastuu suhteessa peliin vaihtelee pelikohtaisesti. Tässä opinnäytetyössä esittelyssä oleva Projekti X poikkesi kenties vielä toistaiseksi - ainakin Suomessa - vallitsevasta pelikäytännöstä siksi, että pelissä pyrittiin purkamaan pelinjohtajan ja pelaajan hierarkista suhdetta ja antamaan pelaajalle vastuuta myös pelin tarinan ja hahmojen suunnittelusta.

Perinteisesti kuitenkin pelaajat tutustuvat ennen peliä pohjatarinaan sekä ainakin omaan roolihahmoonsa esimerkiksi etukäteen lähetetyn *hahmoprofiilin* avulla. Hahmoprofiili voi olla esimerkiksi proosalliseen muotoon kirjoitettu kokonaisuus, josta käy ilmi hahmon henkilötiedot, tämän henkilökohtainen historia, elämäntilanne, luonteenpiirteet sekä läheiset kontaktit kuten sukulaiset tai ystävät.

Voidaan ajatella, että mitä paremmin maailman ja roolihahmon tuntee, sitä helpomaksi pelin tarinaan ja omaan roolihahmoon eläytyminen käy. Konstantin Stanislavskin

(1863 - 1938) näyttelijäntyön varhaiset metodit muistuttavat huolellista larpin roolihahmon rakennusta. Stanislavskin näyttelijäntyön teoriaan nojaten näyttelijää ja liveroolipelaajaa yhdistää hahmon psykologisten motiivien ymmärtäminen ja kokonaisvaltainen hahmoon eläytyminen. (Repo 2011.) Jos näyttelijän tavoite on perinteisesti ollut herättää yleisössä tunteita tai ajatuksia, ajattelen liveroolipelaajan tärkeimmän yleisön olevan kuitenkin hän itse.

Pelin käynnistyttyä osallistujat pyrkivät eläytymään hahmoonsa, puhumaan, toimimaan ja elämään yhtäjaksoisesti kuten hahmonsa siihen asti kunnes peli päättyy. Tätä pelin vaihetta kutsutaan *in-gameksi* - ajaksi, jona pelaajat ovat ikään kuin tarinan "sisällä". In-gamen vastakohtana käytetään termiä *off-game*.

Pelin kesto voi vaihdella yhdestä tunnista useaan vuorokauteen, pelistä riippuen. In-gamen aikana pelin tapahtumat ja käänteet syntyvät pelaajien keskinäisessä vuorovaikutuksessa, roolihahmojen motiivien ja temperamenttien yhteentörmäyksissä. Jokin peli saattaa sisältää paljonkin konkreettista toimintaa, taistelua tai puuhastelua, toinen peli taas saattaa rakentua vain ja ainoastaan hahmojen välisten jännitteiden varaan. Hidastempoinen larppi, jossa ulkopuolisen tarkastelijan silmin ei tuntuisi tapahtuvan mitään, saattaa osallistujien mielestä sisältää valtavasti tunnesisältöä ja draumaattisia käänteitä. Kanssapelaajat ovat tärkeä osa pelikokemusta. Pelaaja voi toki eläytyä hahmoonsa ja tarinan tapahtumiin niin voimakkaasti, että edes jatkuva kanssapelaajien kanssa toimiminen ei ole välttämätöntä pitämään yllä pelin kehystä ja hahmon päänsisäistä maailmaa.

Toisinaan eläytymisen kokemus voi olla hyvinkin voimakas. Tällöin arkinen maailma ja minä voivat jäädä taka-alalle pelin tarinan viedessä mukanaan. Tällaista kokonaisvaltaista eläytymisen tilaa, jossa pelaaja ikään kuin "uppoaa" fiktiivisen maailmaan kutsutaan *immersioksi*. Immersiivisessä kokemuksessa fiktiivinen maailma on hetkellisesti todellisuutta aidomman tuntuinen (Hopeametsä 2008, 190). Immersion käsite on kuitenkin haasteellinen ja siihen suhtaudutaan hyvin eri tavoin myös pelitutkimuksen sisällä (ks. Balzer 2011; Harviainen 2006; Holter 2007). Käsitteeseen kuitenkin törmää usein larppaajien keskuudessa ja monet pelaajat etsivätkin juuri näitä syvällisen eläytymisen kokemuksia. (Hopeametsä 2011.)

Kenties juuri immersion käsite nostattaa silloin tällöin ei-larppaavien keskuudessa kysymyksen siitä, voiko pelaaja jotenkin vieraantua todellisuudesta pelin takia. Pelin aikana koetut tunteet ja tilanteet voivat toki jäädä mietityttämään tai olla pinnassa pelin päättymisen jälkeenkin, mutta huolimatta immerssiivisestä kokemuksesta, todellisuuden karkaaminen tai oman identiteetin unohtuminen pelin takia tuntuu melko absurdilta

ajatukselta. Pelaaja on voimakkaasta kokemuksesta huolimatta kuitenkin tietoinen itsestään ja siitä, että kyseessä on fiktiivinen kehys (Hopeametsä 2011, 49-51).

Larppaus voi pitää sisällään paljon muutakin kuin vain itse eläytymisen ja pelitapahtuman. Peliin osallistuminen voi tarkoittaa pelistä ja pelaajasta riippuen hyvinkin pitkäaikaista ja syvällistä valmistautumista ennen varsinaista pelitapahtumaa ja pelikokemuksen purkamista pitkään vielä itse pelin jälkeen. Yhtä lailla valmistautuminen ja purkaminen voi jollekin pelille tai pelaajalle olla vain vähäpätöinen osa kokemusta.

## 2.1 Nordic Larp - pohjoismainen liveroolipelitradiatio

*Nordic Larp* viittaa pohjoismaiseen liveroolipelitradiatioon. Pohjoismainen liveroolipelitradiatio on ominaispiirteiltään lähimpänä sitä larppauksen tapaa, joka on itselleni tuttu. 80-luvulla Pohjoismaissa kiinnostus larppaukseen heräsi suunnilleen samoihin aikoihin. Tähän kiinnostukseen on nähty vaikuttaneen voimakkaasti esimerkiksi suositun *Dungeons & Dragons*-pöytäroolipelin (1974) ilmestyminen muiden pöytäroolipelin ohella (Stenros & Montola 2010, 17). Kirjassa *Nordic Larp* (2010) liveroolipelaamista tutkineet Jaakko Stenros ja Markus Montola pohtivat, että pohjoismaiden pitkä historia omaehtoisen nuorten ja nuorten aikuisten vapaa-ajan toiminnan, kerhojen ja yhteisöjen järjestäytymisessä vaikutti liveeroolipelikulttuurin syntymiseen Pohjoismaissa (Stenros & Montola 2010, 15).

90-luvulla alettiin Pohjoismaissa havahtua yhteiseen kiinnostukseen liveroolipelaamista kohtaan. Tästä sai alkunsa pohjoismaiden yhteinen liveroolipelitapahtuma Knutepunkt, joka järjestettiin ensimmäistä kertaa vuonna 1997 Osllossa. Knutepunkt on yhä vuosittain järjestettävä tapahtuma, joka kerää yhteen pohjoismaalaisia - ja nykyään muitakin - liveroolipeliharrastajia keskustelemaan, pelaamaan ja työskentelemään työpajoissa muutaman päivän ajaksi. Knutepunkt järjestetään vuosittain vaihtuvassa Pohjoismaassa ja Suomessa tapahtuma kantaa suomennettua nimeä Solmukohta. Solmukohta-tapahtumat ovat olleet tärkeässä osassa kehittämässä pohjoismaista larppikulttuuria ja termi Nordic Larp onkin voimakkaasti kietoutunut yhteen Solmukohdan ja sen ympärille muodostuneen yhteisön kanssa. (Stenros & Montola 2010, 10, 15-20.)

Nordic Larpin määritelmä ei ole yksiselitteinen eikä ole yhtä tapaa sanoa, että tämä peli on Nordic Larp -traditioon kuuluva ja tuo ei. Nordic Larp -pelejen piirteisiin kuuluu esimerkiksi sitoutuminen ja kunnianhimo pelin tekemiseen, eläytymisen ja immersion tärkeys, laadun arvostus, minimalistiset sääntötekniikat ja voittoa tavoittelemattomuus (Stenros & Montola 2010, 20). Voittoa tavoittelemattomuus viittaa tässä pelin rahalliseen puoleen, mutta voittoa tavoittelemattomuus kuvaa myös Nordic Larpin määritelmän mukaisissa peleissä tyypillistä piirrettä; sitä, että pelin "voittaminen" tai

hahmon onnistumiset eivät ole tavoite. Tavoitteena on pikemminkin syvä eläytyminen ja mahdollisimman ”suuri draama”. Pelaaja saattaa hyvinkin esimerkiksi antaa hahmonsa epäonnistua eri tilanteissa saadakseen aikaan mielenkiintoisemman tarinan.

Lisäksi Nordic Larp -traditiossa nousee tärkeäksi kokeilullisuus, taiteelliset päämäärät ja aktiivinen keskustelu sekä väittely liveroolipelauksen luonteesta, tavoitteista ja pelityyleistä (Stenros & Montola, 17–21). Tästä jatkuvasta käynnissä olevasta keskustelusta esimerkkinä käytettäkään juuri Solmukohta -tapahtumia ja erilaisia larppaamista käsitteleviä manifesteja. Manifesteista tunnetuimmat ja kiistelyimmät lienee internetissä julkaistut *The Turku School Manifesto* (Pohjola, 1999) ja *Dogma 99* (Wingård & Fatland, 1999).

Tunnistan kuuluvani pohjoismaisen liveroolipelitradition piiriin, koska juuri sitoutuminen, kunnianhimoinen taiteellinen tekeminen, erilaiset pelikokeilut sekä eläytymisen tärkeys pelin aikana ovat itselleni olennainen osa liveroolipelaamista. Voimakkaiden tunne-elämyksien herättäminen ja niihin heittäytyminen ovat mielestäni larppauksen mielenkiintoisin puoli. Näiden asioiden tiedostaminen on tärkeää, sillä oma näkemykseni ja kokemukseni siitä, mikä on ”hyvä” larppikokemus heijastuu myös siihen, millaisia pelejä haluan muille järjestää.

## 2.2 Liveroolipelaamisen sovellukset

Liveroolipelaaminen käsitetään usein vapaa-ajan harrastuksena, jota se toki monelle pelaajalle onkin. Larppaus on löytänyt kuitenkin tiensä viime vuosina myös opetuksen, yhteiskunnallisen vaikuttamisen sekä näyttelijäntyön piiriin.

Tanskassa liveroolipelaajat perustivat vuonna 2006 *Østerskov Efterskol*-sisäoppilaitoksen, jonka pääsääntöisenä opetusmetodina on elämykselliset larpit. *Østerskov Efterskol* opettaa monia eri aihealueita laajempina kokonaisuuksina liveroolipelien keinoin. Tavoitteena on saada oppilaat innostumaan oppimastaan larpin tarinan viedessä mukanaan. (*Østerskov Efterskol*.) Suomessa liveroolipelaamista on tuotu mukaan myös opetukseen esimerkiksi luokanopettajan ja teatteri-ilmaisun ohjaaja Jori Pitkäsen toimesta, joka on tutkinut pedagogista liveroolipelaamista historian opetuksessa. (Pitkänen 2008). Pitkänen on tutkinut myös liveroolipelaamisen käyttöä näytelmän ohjaamisen yhteydessä, tekniikkana, jolla näyttelijä voi tutustua roolihahmoonsa. (Pitkänen 2011.)

Liveroolipelaamista on yhä aktiivisemmin myös pyritty valjastamaan yhteiskunnallisen vaikuttamisen piiriin. Tästä hyvä esimerkki on Suomessa pelautettu larppi, *Halat hisar -Piiritystila*, joka pelautettiin Helsingissä 15-17-11.2013. Palestiinalais-suomalais -larppi

pyrki herättämään yhteiskunnallista keskustelua tuomalla palestiinalaisen piiritystilanteen arjen Suomen nykypäivään Helsingin yliopistolle. (Pettersson, 2014.)

Kaiken kaikkiaan larppaus on monipuolinen ilmaisun työkalu sekä yhdessä kannateltu illuusio, johon osallistujat sitoutuvat uskomaan ja eläytymään tehdäkseen tarinasta elävän ja todentuntuisen. Se on kokonaisvaltainen fyysinen, psyykkinen ja sosiaalinen välähdys jonain toisena olemisesta, vaihtoehtoisesta todellisuudesta. Sen muoto on monella tavalla lähellä teatterin perinteitä sekä näyttelijäntyötä, mutta se ei silti selity vain teatterin termein. Larppi voi olla yhteinen peli, leikki tai teos ja silti syvästi henkilökohtainen ja subjektiivinen matka toiseen todellisuuteen. Kenties larppaus on kaikkea tätä ja enemmän. Seuraavaksi tarkastelen larppausta rinnakkain sosiokulttuurisen innostamisen kanssa, yrittäen näin paikantaa, en vain sitä, mitä larppaus on, vaan mitä sillä voidaan saada aikaan.

### 3 Liverpoolipelaaminen sosiokulttuurisen innostamisen valossa

Opin katsomaan itseäni eri tavalla. Huomasin itsestäni piirteitä, mitkä olivat aikaisemmin jääneet vailla huomiota. Opin hyväksymään silloisen pahan oloni ja tutkimaan sitä eri näkökulmista, ja koen, että se on ollut minulle hyödyllistä, tähän päivään asti. (Pelaaja 3.)

Eläytyminen voi herättää, kannustaa kysymään ja kyseenalaistamaan sekä auttaa nostamaan omat ja ympäristön ominaisuudet uuteen valoon. Liverpoolipelaaminen mahdollistaa irrottautumista totutuista rooleista ja arvoista. Se tarjoaa työkalun, jolla voi katsoa ja kokea maailmaa uudella tavalla. Juuri näiden asioiden ytimessä on myös *sosiokulttuurisen innostamisen* pohja. Oman osallisuuden ja tiedostamisen kautta pyritään parantamaan elämänlaatua.

Ranskassa toisen maailmansodan jälkeen herännyt sosiokulttuurisen innostamisen käsite on filosofinen ja menetelmällinen sosiaalipedagogiikan soveltamisen suuntaus. Se pitää sisällään valtavan määrän erilaisia toimintamalleja, joita kaikkia yhdistää tavoite edistää hyvinvointia yhteiskunnassa ja yhteisöissä yksilön omia voimavaroja hyödyntäen. (Kurki 2000.) Madridilaisen professorin J.V. Merinon mukaan innostamisella on kaksi päätavoitetta: sillä ”herätetään henkiin elämää siellä, missä sitä ei ole” ja ”tuetaan ja saadaan liikkeelle niitä kykyjä, jotka ovat jo olemassa” (Merino 1997, Kurjen 2000, 23 mukaan).

Osallistumalla itse niihin prosesseihin, joiden kautta yksilö voi parantaa elämänlaatuaan, tulee hän tietoiseksi omista voimavaroistaan ja oppii valjastamaan ne käyttöönsä. Innostamisen prosesseissa kannustetaan ihmisiä herkistymään, motivoitumaan ja

lähtemään itse liikkeelle muutoksen aikaansaamiseksi. Näitä innostamisen prosesseja tukee *innostaja*. Innostajan osa on luoda prosesseille puitteet ja kutsua niihin ihmisiä osallisiksi. Innostaja pistää alulle ryhmäprosesseja, mutta ennen pitkää hänen tehtävänsä on tehdä itsensä tarpeettomaksi ihmisten löytäessä itse ratkaisuja ja käyttökelpoisia toimintamalleja eri tilanteisiin, ja jatkaessa ryhmätoimintaa autonomisesti. (Kurki 2000.) Huolimatta innostamisen kasvatuksellisista piirteistä, tarkoitus ei suinkaan ole vain välittää tietoa vaan luoda toimintamalleja, jotka edistävät aktiivista osallistavaa keskustelua ja hakeutumista itse tiedon äärelle.

Innostamisessa etsitään niitä resursseja, joilla kunkin yhteisön oman alueen sisällä voidaan tukea kasvua ja kehitystä. Ongelmia pyritään ratkaisemaan käyttämällä *sosiaalisen intervention teknologiaa* eli etsimällä kulloiseenkin tilanteeseen ja yhteisöön sopivat toimintamallit, joiden avulla ongelmia ratkaistaan luovasti ja vuorovaikutusta edistäen (Kurki 2000, 26-27).

### 3.1 Dialogisuus innostamisen perustana

Sosiokulttuurisen innostamisen pohjalla on pyrkimys dialogisuuteen, aitoon kohtaamiseen ja vuorovaikutukseen. Näen dialogisuuden ennen kaikkea asenteena ja tapana kohdata toisia ennakkoluulottomasti. Tarkastelen seuraavaksi dialogisuutta filosofi Martin Buberin (1878 – 1965) dialogisen filosofian kautta.

Mutta kokemukset yksin eivät tuo maailmaa ihmisen luo. Sillä ne tuovat hänen luokseen vain maailman, joka koostuu Siitä ja Siitä ja Siitä ja Hänestä ja Hänestä ja Siitä (Buber 1993, 27).

Edellä mainitun lainauksen kautta voi hahmottaa liveroolipelauksen tehtävää sosiokulttuurisen innostamisen näkökulmasta. Dialogisen asenteen tavoittaminen larppaamisen yhteydessä tarkoittaa, että pelin tulisi tarjota välineitä asenteiden muuttumiseen ja kasvun mahdollistamiseen.

Martin Buberin dialogisessa filosofiassa aitoa kohtaamista tarkastellaan *Minä-Sinä-suhteena*, jonka vastakohtana toimii *Minä-Se-suhde*. Minä-Se-suhteessa (myös *Minä-Hän*) *Minä* suhtautuu toiseen objektina, jota tarkastellaan, määritellään ja rajataan. Minä-Se-suhde on yksisuuntainen suhde, jossa Minän tekemät luokittelut ja tulkinnat ovat dialogisen läsnäolon esteenä. On huomioitava kuitenkin, että ihmisenä olemiseen kuuluu väistämättä Minä-Sinä-suhteiden vaihtelu myös Minä-Se-suhteiksi. Minä-Se-suhde on tapa yrittää hallita kaottista elämää, rajata ja tulla rajatuksi asioiden yksinkertaistamiseksi. Minä-Se-suhde ei ole Buberinkaan mukaan pahasta, sillä kyseessä on ihmiselle luontainen ja tarpeellinenkin tapa hahmottaa maailmaa. Tällainen rajaaminen on elämässä toisinaan välttämätöntä, mutta siitä irrottautuminen on myös tarpeellista.

(Buber 1993, 25-34, 34-35, 71.)

Minän ja Sinän välinen kohtaaminen on avointa ja tasapuolista. Buber toteaa, että yhteys on molemminpuolisuutta Sinän ja Minän vaikuttaessa ja vaikuttuessa yhtä paljon toisistaan (Buber 1993, 38). Minä-Sinä-suhteessa ihmisten väliset vaatimukset ja oletukset purkautuvat. Yhdessäolo ei ole välineellistä, toista varten olemista tai omistajuutta, vaan välitöntä yhteyttä, joka vaatii irrottautumista nykyisestä ja tulevasta; läsnäoloa tässä ja nyt.

Dialogisuuteen pyrkiminen on mielestäni sosiokulttuurisen innostamisen lähtökohta. Jokaisen ihmisen kunnioittaminen ja näkeminen kokonaisuutena on askel kohti sosiaalista oikeudenmukaisuutta. Siinä, missä Minä-Se-suhde ei vaadi meiltä toimenpiteitä vaan toteutamme tätä suhdetta luontaisesti, dialogisuus on haasteellisempaa. Se on hyppy tuntemattomaan, sillä siinä pyritään pois totutusta Minä-Se-suhteesta. Buberin seuraava lause kuvaa tätä hyppyä mielestäni hienosti: ”Joka sanoo Sinä, hänellä ei ole jotakin, ei ole mitään. Mutta hän on yhteydessä” (Buber 1993, 27).

### 3.2 Yhteisöllisyys sosiokulttuurisen innostamisen näkökulmasta

Sosiokulttuuriseen innostamiseen liittyy voimakkaasti yhteisöt ja yhteisöllisyys. Innostaja työskentelee erilaisissa yhteisöissä. Hän pistää niitä alulle ja pyrkii lisäämään ihmisten välistä yhteisöllisyyden kokemusta. Kurki toteaa, että sosiokulttuurinen innostaminen on aina tekemisissä yhteisöllisten vuorovaikutussuhteiden kanssa, kun ihmiset toimivat yhdessä jakaen unelmiaan ja päämääriään (Kurki 2000, 129).

Tämän opinnäytetyön keskiössä on myös yhteisöllinen tekeminen. Yhteisö voi tarkoittaa alueellista jakoa, jossa joukkoa ihmisiä yhdistää esimerkiksi yhteinen kotipaikkakunta, vaikka muuten yhteisiä nimittäjiä olisi vähän. Esimerkkinä on käytetty viime vuosien kuntaliitoksia: yhteisö voi olla myös ulkoapäin määritelty, jolloin siihen liittyvät ihmiset eivät nimitä alueellista tilaa yhteisöksi, mutta jokin ulkopuolinen hallinnollinen taho tekee niin. Myös organisaatioita voidaan kutsua yhteisöksi, ja yhteisön käsite laajenee laajenemistaan nykyään, kun yhä useammat yhteisöt ovat virtuaalisia. (Ventola 2005, 34; Saastamoinen 2009, 43.)

Yhteisön käsitettä voi hahmottaa myös nimeämällä niissä esiintyviä tunnuspiirteitä, kuten: samankaltaisuuden kokemuksen, yhteiset tavat, jaetut rituaaliset tapahtumat sekä yhteiset moraali- ja uskomusjärjestelmät (Ventola 2005, 34-35). Saastamoinen tiivistää tämän opinnäytetyön kannalta olennaista asiaa toteamalla: ”Pelkistetysti kysymys on siitä kokevatko ihmiset yhteenkuuluvuuden tunnetta vai eivät, ja mikä on keskeinen ihmisiä yhdistävä tekijä” (Saastamoinen 2009, 41).

Olen kiinnostunut yhteisöllisyydestä ilmiönä ja etsin yhteisöllisyyden kokemusta nimenomaan yhteenkuuluvuuden tunteesta. Työtapana yhteisöllinen tekeminen tarkoittaa minulle yhdessä tekemistä ryhmän ehdoilla ja sitä kuunnellen, yhteisen päämäärän vuoksi työskentelemistä ja dialogista asennetta suhteessa osallistujiin ja tekemiseen.

Yhteenkuuluvuuden tunne, kokemus, että on osa jotakin ja kuuluu johonkin, on ihmiselle merkittävä osa ihmisenä olemista. (Kurki 2000). Yhteisöllisyyteen pyrkiminen ja dialogisen asenteen tavoittelu on siksi tärkeää. Oma kiinnostukseni soveltavaan teatteriin ja liveroolipelaukseen nojaa myös voimakkaasti yhteisölliseen tekemiseen.

#### 4 Soveltava teatteri innostamisen välineenä

Teatteri ja draama yhteisössä / soveltava draama / soveltava teatteri – näitä termejä käytetään toistensa synonyymeina. Muista poiketen soveltava teatteri termiä käytetään myös laeammassa merkityksessä, lähinnä ammattikorkeakoulujen kontekstissa. Silloin sillä viitataan ylipäänsä ryhmä ja prosessikeskeiseen teatteritoimintaan, yhtä lailla esittävässä kuin osallistavassa teatterissa. Ryhmä ja prosessikeskeinen esittävän teatterin työtapana onkin luonteeltaan osallistavaa teatteria, yhdenlaista 'yhteisöteatteria', jossa yhteisönä on taiteellinen työryhmä. Näin siksi, että se tietoisesti korostaa ryhmän määräävyyttä aiheeseen nähden ja pitää koko ryhmää esityksen kokonaisajatteluun ja analyysiin osallistuvana tekijänä. (Koskeniemi 2007, 11.)

Soveltavalla teatterilla voidaan tarkoittaa kaikkia niitä erilaisia menetelmiä, jotka teatterin keinoin asettuvat esimerkiksi ryhmän, esityksen tai yhteisön palvelukseen. Soveltava teatteri ei ole sidottu mihinkään rakenteeseen, paikkaan eikä perinteiseen esiintyjä-katsoja -asetelmaan. Soveltava teatteri voi purkaa hierarkioita tuomalla taiteen helposti lähestyttävämmäksi ja mukaan ihmisten arkeen. Katsojasta voi tulla osallistuja ja esiintyjästä kokija. Soveltavan teatterin keskiössä ei välttämättä ole taiteellinen lopputulos vaan sen prosesseissa heräävät ajatukset ja liikkeet. Soveltava teatteri voi olla myös innostamisen moniulotteinen keino: se voi tukea osallistujien tarpeita luomalla taiteen avulla arjesta poikkeavia tiloja, jotka mahdollistavat oman elämän ja ympäristön näkemisen uudessa valossa. Taiteella on mahdollisuus herättää, herkistää, tehdä näkyväksi ja ottaa osalliseksi. (Ventola & Renlund 2005, 13, 34-44; Owens & Barber 2010, 10; Kurki 2000, 141-143.)

##### 4.1 Soveltavan teatterin tekniikoita

Modernin ranskalaisen innostamisen teorian kehittäneen Jean-Claude Gilletin mukaan sosiaalinen toiminta voi muuttaa sosiaalisia rakenteita, mutta toiminnan on oltava aina suunniteltua, päämäärätietoista ja arvioitua toimintaa (Kurki 2000, 65). Pitää kysyä,



ketkä tekee, missä ja milloin tehdään ja millaisin keinoin tavoiteltuja päämääriä kohti ollaan menossa. Esittelen seuraavaksi lyhyesti muutaman soveltavan teatterin lajin, joiden piirteitä löytyy myös Projekti X:n prosessista. Esiteltyjen menetelmien tunnistaminen auttaa ymmärtämään liveroolipelaamisen ja muiden tekniikoiden eroavaisuuksia, mutta näkemään myös, milloin nämä tekniikat limittyvät keskenään.

*Devising* on laajempi yleiskäsite työtavalle, jossa esimerkiksi ryhmä työstää esitystä siten, että esityksellä ei ole valmista käsikirjoitusta vaan käsikirjoitus syntyy prosessin aikana yhdessä muiden tekijöiden kanssa työskennellen. Työskentely on ryhmälähtöistä ja hiearkioista pois pyrkivää. Ryhmä saattaa lähteä työstämään esitystä esimerkiksi jostakin impulssimateriaalista käsin, tutkien, kokeillen ja ideoita kierrättäen. (Koskenniemi 2007, 17-20.)

*Forum-teatteri* on Augusto Boalin kehittämä teatterin muoto, joka tunnetaan myös nimellä sorrettujen teatteri. Forum-teatterin keskiössä on jonkin ongelman lähestyminen ja ratkaiseminen. Forum-teatterin työryhmä valmistaa etukäteen esityksen, jota esitetään niin, että esitys keskeytetään ennen kuin ongelma ratkeaa. Esityksen ja yleisön välisen vuorovaikutuksen sujuvuutta on edesauttamassa *jokeriksi* kutsuttu ”juontaja”. Jokeri osallistaa yleisön ottamalla sen mukaan ratkaisemaan esityksessä esiintyvää ongelmaa. Yleisö voi esimerkiksi ehdottaa henkilöhahmoille ratkaisuja tilanteeseen tai toisinaan tulla itse näyttelemään ja kokeilemaan esityksen sisällä ratkaisujen realistista toimivuutta. Forum-esityksen työryhmältä vaaditaan huolellista pohjatyötä ja roolihahmojen ymmärrystä, jotta ongelmanratkaisu voi olla realistista. Tarkoitus on tiedostaa vallitsevia rakenteita ja löytää aitoja keinoja erilaisten ongelmien ratkaisuun. (Boal 1998; Rusanen 2005, 26-28.)

*Prosessidraama* viittaa usein toiminnallisiin ja tutkiviin yhteisöllisiin teatterin menetelmiin, jossa joko etukäteen tarkemmin suunnitellun tai impulssimateriaalista syntyvän tarinan avulla osallistujat käsittelevät valittua aihetta. Prosessidraamassa draamatarinaa tutkitaan erilaisten teatterillisten tekniikoiden avulla. Tarinaa ei tarvitse kuljettaa yhtäjaksoisesti eläytyen, kuten liveroolipelissä, vaan ohjaaja ja osallistuvat voivat astua rooleista pois työstämään aihetta esimerkiksi tehtävien ja sanallisen reflektoinnin avulla. Prosessidraamaa käytetään paljon esimerkiksi opetuksessa. (Ventola & Renlund 2005, 59-60; Owens & Barber 2010 10-12.)

Monissa eri soveltavan teatterin tekniikoissa hyödynnetään lisäksi improvisaatioteatteria. Improvisaation luonteeseen kuuluva spontaanius ja ennakkosuunnittelun puuttuminen herkistää kuuntelemaan ja tarttumaan tarjottuihin mahdollisuuksiin (Ventola 2005, 82-83). Improvisaatio on vahvasti myös liveroolipelauksessa hyödynnettävä tekniikka.

#### 4.2 Pelinjohtajana soveltavan teatterin fasilitaattori

Ryhmälähtöisessä työskentelyssä ohjaajan tehtävä on toimia ryhmän opastajana ja toiminnan mahdollistajana, jonka työskentely lähtee liikkeelle ryhmän tarpeista (Ventola 2005, 41.) Larppauksen ollessa tarkastelussa soveltavan teatterin näkökulmasta, pelinjohtajan työtapana on olennainen huomion kohde. Perinteisesti pelinjohtajalla on suurin vastuu sisällön tuottamisesta peliin, ja pelin teemat sekä pohjatarina nojaavat hänen visioonsa. Tässä työssä tarkastelen pelinjohtajaa ryhmälähtöisenä *fasilitaattorina*. Fasilitaattori on samalla viivalla osallistujien kanssa ihmettelemässä, tutkimassa ja oivaltamassa. Fasilitaattorin tehtävä on helpottaa ja tukea ryhmän toimintaa, organisoida tekemiselle puitteet ja tarjota ne työkalut, joilla kukin yhteisö voi käsitellä sille tärkeitä aiheita ryhmälle sopivimmalla tavalla. Sana fasilitointi periytyykin latinan sanasta *facil* - helppo.



Kuva 1. Kuvassa roolihahmot Jukka Velmu (vas.) ja pelinjohtajan hahmo Emma Reinikainen (oik.) Sisäpiiri-liveroolipelin aikana. Projekti X:ssä pelinjohtaja oli mukana pelaamassa, jotta pystyi seuraamaan läheltä pelin kulkua. Kuva: Ella-Lotta Kuusisto.

Pelinjohtotyylejä on monenlaisia. Pelinjohtajan ei tarvitse välttämättä tuntea pelaajiaan, eikä hänen ole koskaan tarvinnut edes nähdä osallistujia ennen tapahtumaa, ja peli voi silti olla onnistunut. Pohjola kehottaa *The Manifesto of Turku School* -roolipelimanifestissaan (1999) pelinjohtajia miettimään tarkkaan, mitä he haluavat pelillään sanoa. Pohjolan mielestä peli, sen maailma ja hahmot ovat pelinjohtajan luomus, johon pelinjohtaja *sallii* pelaajien astua. Tämä ei suinkaan sulje pois sitä, etteivätkö pelaajat voisivat nauttia suuresti pelistä. Tulkitsen enemminkin Pohjolan manifestin pyrkimykseksi toteuttaa pelejä, joista pelaajat saavat suuresti irti uskaltautuessaan heittäytyä pelinjohtajan vision vietäväksi. Pohjolan manifestissa pelinjohtaja on taiteilija. Liveroolipelin muoto on hyvin erilainen kuin perinteisen näytelmän, mutta pelinjohtajan kuvaus Pohjolan manifestissa tuo mieleen enemmänkin autoritäärisen teatteriohjaajan kuin soveltavan teatterin kentällä toimivan fasilitaattorin.

Fasilitaattorina toimiminen larpissa tarkoittaa mielestäni ennen kaikkea sitä, että liveroolipeliä luodaan pelaajalähtöisesti. Fasilitaattori tutustuu ryhmäänsä ja tuntee heidän tarpeensa. Näin hän osaa paremmin toimia kunkin pelaajan voimavaroja ja kiinnostuksenkohteita kuunnellen. (Ventola 2005, 40–43.) Fasilitaattori mahdollistaa pelaajien osallistumisen pelin tekemiseen, ei vaan pelin pelaamiseen. Näin ryhmä saa itse vaikuttaa siihen, millaisia asioita pelissä käsitellään. Fasilitoiva pelinjohtaja huolehtii, että teoksen omistajuus siirtyy jo ennen peliä pelaajilleen. Pelistä tulee pelaajien luomus yhtä paljon ennen peliä kuin sen aikanakin. Tällaisessa työskentelyssä peliä edeltävän ja jälkeisen prosessin tärkeys korostuu. Pelaajalähtöisessä liveroolipelissä tärkeää ei olekaan pelkästään peli, vaan myös se, miten siihen on päädytty. Eräs Projekti X-liveroolipelisarjan pelaaja kuvaa pelaajien ja pelinjohtajan suhdetta Projekti X:ssä seuraavalla tavalla:

Vaikka peli nojasi paljon pelaajien aktiivisuuteen hahmojen syventämisessä ja tarkemmassa kontaktoinnissa, sai pelinjohtajalta aina tarvittaessa tukea ja ideointiapua. Projektin kohdalla yhteistyö pelinjohtajan sekä koko pelaajalauman kesken oli poikkeuksellisen saumatonta ja sekä pelinjohtaja että pelaajat olivat sitoutuneita pelin tekemiseen. Mielestäni pelinjohtaja juuri sitouttamalla pelaajia peliin (mm. ennakkotehtävillä, tapaamisilla, säännöllisellä viestinnällä pelin etenemisestä) tuki tavoitetta tehdä peli yhdessä sen sijaan, että kaikki sataisi pelinjohtajan tuottamana valmiina laariin. Tarvittaessa pelinjohtaja oli kuitenkin myös se lankoja käsissään pitelevä ja päätöksiä eteenpäin masinoiva tekijä, mikä kokosi välillä hyvinkin kirjavaa laumaa pelaajia samaan suuntaan. (Pelaaja 2.)

## 5 Projekti X:n liveroolipelit: Sisäpiiri ja Ulkopiiri

Projekti X oli kaksiosainen pelisarja, jonka prosessi ajoittui syksystä 2012 helmikuuhun 2014. Osallistujia oli toiseen osaan mennessä 38, joista nuorin oli prosessin alkaessa 17-vuotias ja vanhin 40-vuotias. Projekti X:n kahden vuoden kestoisen prosessin sisälsi

useita työpajoja, erilaisia teatterillisia ja luovan kirjoituksen tehtäviä ja kaksi kolmen vuorokauden mittaista liveroolipeliä. Ensimmäinen liveroolipeli oli nimeltään *Sisäpiiri* ja se pelattiin 21-24.2.2013. Toinen osa oli nimeltään *Ulkopiiri* ja peli pelattiin vuotta myöhemmin, 23-26.2.2014.

Projekti X:n ensimmäisen osan, *Sisäpiirin*, pelinjohtajana toimin yksin. Toiseen osaan, *Ulkopiiriin*, sain työparikseni larppaajataustainen folkloristiikan opiskelija, Veera Ruudun, joka oli ollut osallistujana myös *Sisäpiirissä*. Työparin sisällyttäminen prosessiin oli välttämätöntä, jotta aktiivinen vuorovaikutus pelaajien kanssa mahdollistui myös pelaajajoukon suurentuessa pelisarjan toisessa osassa. Jaettu vastuu mahdollisti sen, että pelaajien yksilölliseen huomiomiseen ja heidän ideoidensa läpikäymiseen jäi aikaa.

Seuraavaksi kuvaan *Sisäpiirin* ja *Ulkopiirin* tarinaa ja pohdin sen jälkeen, miksi tarinoiden kertominen ja eläminen voi olla tärkeää.



Kuva 2. Kuvassa pelaajan suunnittelema logo Projekti X:lle. Pelaajille painatettiin samaisella logolla varustettuja huppareita, joita roolihahmot käyttivät myös pelin aikana. Kuvan logo: Noora Salokoivu.

## 5.1 Sisäpiirin ja Ulkopiirin tarina

Projekti X on heille koti ja turvapaikka. Osa heistä on elänyt lapsuudesta saakka Vuosaarella sijaitsevassa Projekti X-koulukodissa, toiset ovat löytäneet tiensä Projektiin vasta myöhemmin. Heidä kaikkia yhdistää se, että he ovat tietoisia omasta poikkeavuudestaan. Roope-Artturi Lehtolan kirjoitukset muuttuvat todeksi, Emma Reinikainen osaa ennustaa. Marko Lumme ei kuole koskaan ja Samuel Henellillä on kyky poistaa sairaudet. Joonatan Dufvan puhe muuttuu lauluksi saaden kaikki nukahtamaan, Isa Åkerman muuttaa veden viiniksi, muttei usko Jumalaan. Kiira Virtanen manipuloi musiikin avulla ihmisten tunteita ja Juno Niemi on kerta toisensa jälkeen hukata itsensä muuttaessaan muotoaan. Se, mikä heitä yhdistää, erottaa heidät myös muusta yhteiskunnasta. Projekti X pitää heidät turvassa muulta maailmalta, mutta kuinka pitkään? (Ruutu & Tarpila 2014, työpäiväkirja.)

Ensimmäisen pelin aikana Projekti X:n hahmojen elämässä tapahtui suuri käänne. Projekti X:n asukkaat saivat kuulla uhkaavia ennustuksia tulevasta post-apokalyptisesta maailmasta ja mahdottomilta kuulostavia väitteitä rinnakkaisista todellisuuksista. Näiden huhujen keskellä hahmot alkoivat pohtia: voiko tulevaisuutta todella muuttaa ja kohtaloita kirjoittaa uudestaan? Hahmoille alkoi valjeta heidän roolinsa lähestyvien lopun aikojen tapahtumissa ja kukin reagoi asiaan omalla tavallaan: toisissa se herätti uinuneen taistelunhalun ja sai heidät tajuamaan läheisten ihmisten merkityksen, toiset taas olivat valmiita tyytymään osaansa ja katsomaan kuinka ihmiskunta saatettaisiin tuomiolle. Menetyksen pelko sai monet tunnustamaan sellaista, mikä oli ennen jäänyt sanomatta ja ottamaan riskejä, joiden seuraukset muuten olisivat olleet liian suuret. Lumisella tupakkapaikalla vannottiin ikuista rakkautta ja särjettiin sydämiä. Pullonpyöryksen lomassa jaettiin estottomia katseita ja naurettiin yhdessä viimeistä kertaa. Monia vuosi yhtä köyhtä vetänyt henkilökunta kärsi kriisin keskellä kenties pahiten, vanhojen kaunojen ja haudattujen salaisuuksien repiessä rikki liian itsestään selviksi käyneet ystävyudet.

Toisen pelin aikana tilanne kärjistyi. Maailmanlopun uhka varmistui todeksi ja hahmoille selvisi, että he olivat pelinappuloita ikaikaisessa vastakkaisten voimien taistelussa, jossa jokaisen oli näyteltävä oma osansa. Kunkin oli tehtävä päätös siitä, kenen riveissä seiso. Odottamattomat liittolaiset pyrkivät yhdistämään voimansa estääkseen ihmiskunnan tuhon ja informaation palasista heidän onnistui koostaa tieto, että maailmanloppu olisi sittenkin ehkä estettävissä – mutta se vaatisi monen tekijän yhteistyötä ja monia suuria uhrauksia. Toisille teko merkitsisi kaikesta huolimatta varmaa kuolemaa, toisille läheisistä luopumista.

Toisen pelin loppuratkaisu, päätös maailmanlopun estämisestä, syntyi monien kyynelten tuloksena. Maailma pelastui, mutta samalla katosivat kuitenkin myös kaikkien ainutlaatuiset kyvyt. Osalle hahmoista loppuratkaisu merkitsi helpotusta, osalle sitä, että siihenastiselta elämältä romahti äkisti pohja. Pelisarjan loppu käänsi alkuasetelman

päälaelleen: miten tulla toimeen oman tavanomaisuutensa kanssa ja löytää paikkansa ulkopuolisessa maailmassa? Hahmot joutuivat pohtimaan, mikä todella teki tietyistä ihmisistä yhteisön, kun yhdessä pysyminen ei enää ollut selviytymisen ehto.

Yhteisöön kuulumisen tarve, yhteenkuuluvuuden ja toisaalta ulkopuolisuuden tunne nousivat Projekti X:n prosessin alkuvaiheilla kantaviksi teemoiksi. Ne määrittivät sitä fiktiivistä maailmaa, jota lähdimme pelaajien kanssa luomaan. Niistä syntyi pelin tarinapohja: kertomus Projekti X:n koulukodista ja sen asukkaista. Yhteisön tutkiminen edellytti, että pelimaailman sisälle piti luoda tiivis yhteisö. Ulkopuolisuuden tutkimiseksi jokaiselle hahmolle luotiin erityiskyky, joka teki tavalliseen yhteiskuntaan liittymisen hänelle haastavaksi, mutta tarinan sisältämään yhteisöön kuulumisen tärkeäksi. Esimerkkinä tästä käytettäköön edellä olevassa juonikuvauksessa mainittua hahmoa, Roope-Artturia, joka ei voinut käydä tavallista koulua, koska hänen kirjoittamansa asiat manifestoituivat mitä omituisimmilla tavoilla todellisuuteen, aiheuttaen usein vaaratilanteita.

Nimi Projekti X viittasi leikkimielisesti *X-men* -sarjakuviiin (1963), jossa joukko erikoiskykyjä omaavia mutanttinueoria painii erilaisuutensa kanssa. X-men oli yksi monista populaarikulttuurisista esikuvista ja inspiraation lähteistä pelimaailmaa suunniteltaessa. Elokuvat, kirjallisuuden hahmot ja sarjakuvien sankarit olivat mytologioiden ohella ainesta, jota pelimaailman tarinoissa kierrätettiin.

Projekti X:n tarinassa pienet asiat nivoutuivat suurempaan kokonaisuuteen. Kärjistetty kertomus maailmanlopusta asetti pelien aikana arkisetkin tapahtumat suurennuslasin alle. Hahmot joutuivat pohtimaan, minkä arvoista heidän elämänsä oli, mitä he olivat valmiita tekemään muutoksen aikaansaamiseksi, kehen he luottivat ja mitkä tekijät heissä itsessään olivat merkityksellisiä ja arvokkaita.

Monenlaiset tarinat koskettavat meitä. Tarinan nostattamien kysymyksien tulee olla mielenkiintoisia ja tunnistettavia. Projekti X:n tarina tarjosi mahdollisuuden tutkia monenlaisia asioita. Sähköpostihaastatteluun vastanneet pelaajat kertoivat pelin heidän mielestään käsitelleen mm. yhteisöllisyyttä, erilaisuutta, oman identiteetin kanssa kamppailua, ulkopuolisuutta, kasvukipuja, rauhan löytämistä, ystävyyttä, rakkautta, oman elämän hallintaa, ryhmään kuulumisen tarvetta ja siihen liittyviä ongelmia, uhrauksia, valintoja, oman paikan hakemista, hyväksyntää, henkistä kasvua sekä armoa ja luopumista. (Pelaajat 1-10.) Käsiteltyjen aiheiden lista on pitkä, koska jokainen pelaaja tarkasteli peliä omasta näkökulmastaan. Samasta tarinasta voi löytyä monenlaisia aineksia ja pelaajasta riippuu, mitkä ovat juuri hänelle pelin tärkeät teemat.



Kuva 3. Kuvassa roolihahmot Isa Åkerman ja Venla Aaltonen Sisäpiiri-pelin aikana in-game. Isa ja Venla joutuivat pelastamaan maailmaa henkensä uhalla, vaikka tosiasias-  
assa kaksikko olisi halunnut vain elää rauhassa arkista elämäänsä yhdessä. Kuvaaja:  
Ella-Lotta Kuusisto.

## 5.2 Tarinat transformaation välineenä

Kokemukseni mukaan liveroolipelauksessa fiktiiviset tapahtumat voivat synnyttää aitoja tunnekokemuksia. Eläytyminen mahdollistaa aidot tunteet, mutta toisaalta pelaaja on koko ajan tietoinen, että tapahtumat ovat fiktiivisiä. Tietämällä olevansa oikeasti turvas-  
sa pelaaja voi nauttia pelottavista ja surullisistakin kokemuksista (Hopeametsä 2011,  
49, 51, 78-79). Pelissä esiin nousseet ajatukset ja kokemukset voivat saattaa meidät  
kosketukseen myös sellaisten elämän osa-alueiden ja tunteiden kanssa, joita muuten  
olisi vaikea käsitellä tai tunnistaa. Eräs Projekti X:n pelaaja kertoo juuri tällaisesta  
kokemuksesta sähköpostihaastattelussa pohtiessaan itselleen mieleenpainuvinta  
kokemusta pelisarjasta:

Suurimpana jäi mieleen hahmon "sisaren" kuolema, aivan ensimmäisen pelin  
lopussa. Tämä suurelta osin sen takia että olin projisoinut siihen hahmoon tuntei-  
ta omista sisaruksistani. Tämä oli kokemuksena melko rankka, mutta koin että  
siinä oli paljon oppimista, kuten kuoleman käsittelyä. Ympäristö oli tällaiselle  
kokemukselle kuitenkin mitä parhain. (Pelaaja 3.)

Elämän ja ihmisen sisäistä tarinallisuutta tutkinut Vilma Hänninen esittää sosiaali-  
psykologian väitöskirjassaan (1999), että elämme niin kutsutun *sosiaalisen tari-*

*navarannon* keskellä. Sosiaalisella tarinavaranto viittaa kaikkiin niihin kulttuurisiin kertomuksiin, joiden ympäröimiä olemme ja joita kohtaamme kaikkialla. Kuulemme tarinoita vuorovaikutustilanteissa, lukiessamme kirjoja, katsoessamme elokuvia tai kuunnellessamme musiikkia. Näitä tarinoita omaksumalla rakennamme *henkilökohtaista tarinavarantoamme*, johon myös oman elämämme tapahtumat kuuluvat. *Sisäiseksi tarinaksi* Hänninen nimittää prosessia, jossa ihminen tulkitsee oman elämänsä tapahtumia ja elämäntilanteensa sisältämiä rajoja ja mahdollisuuksia sosiaalisen tarinavarannon kautta. Tarinat rakentavat identiteettiämme, antavat meille esimerkkejä siitä, miten erilaisissa tilanteissa tulisi toimia, ja välittävät arvoja sekä merkityksiä. Sisäiset tarinat myös ohjaavat toimintaamme. (Hänninen 1999, 21, 50-53.)

Yhdysvaltalainen professori Joseph Campbell (1904-1987) on puolestaan tutkinut mytologioita ja uskontotieteitä. Teoksessa *Sankarin tuhannet kasvot* (1990) Campbell tarkastelee eri kulttuureissa toistuvia myyttejä. Campbell esittää, että kaikkina aikoina ovat eri puolilla maailmaa kukoistaneet inhimilliset myytit, jotka kumpuavat "spontaanisti psyykkeestämme" ja joiden rakenne on muodoltaan hämmästyttävän sama (Campbell 1990, 20). Tämän eri muodoissaan toistuvan *monomyytin* ytimessä on sankari, joka kohtaa vaaroja ja vastuksia, joista selvittyään hän palaa takaisin viisaampana, kenties jopa valaistuneena.

Myyttien sankari voi toisinaan matkata maan päällä; pohjimmiltaan hänen matkansa suuntautuu sisäänpäin - syvyyksiin, joissa voitetaan outoja vastuksia ja elvytetään pitkään kadoksissa olleita, unohdettuja voimia, jotta maailmaa voitaisiin näiden avulla muuttaa. Kun se työ on täytetty, elämä ei ole enää toivotonta. (Campbell 1990, 40.)

Liveroolipelauksen ainutlaatuisuus perustuu mielestäni siihen, että pelaaja on itse osa pelin tarinaa, oman tarinansa päähenkilö. Tarinaa ei vaan kuulla ja kerrota, se koetaan ja eletään. Pelaajalla on mahdollisuus kokea itse sankarin matka, irrottautua tutusta, kohdata vaarat ja palata takaisin, kenties hieman uudenaikaisena ja uutta tietoa omaavana. Campbell toteaa, että: "Sankarin onnistuneesta seikkailusta seuraa, että elämän virta pääsee jälleen valloilleen ja virtaamaan vapaasti maailmaan" (Campbell 1990, 48). Liveroolipelaamisen kohdalla tämä tarkoittaa mielestäni sitä, että pelissä on mahdollisuus koetella turvallisesti omia rajojaan. Pelaaja voi hahmonsensa kautta kohdata suuria haasteita ja selviytyä niistä. Tällainen kokemus voi puolestaan vahvistaa itsetuntoa ja luoda positiivisen kokemuksen omista voimavaroista. Itse eletyllä tarinalla, fiktiivisellä sankarin matkalla on kenties siis mahdollisuus vapauttaa meissä jotakin. Liveroolipelin tarina voi näyttää uutta ja muotoutua osaksi henkilökohtaista tarinavarantoamme. Sitä kautta tarina voi muokata tapaamme katsoa maailmaa ja tulkita omaa sisäistä tarinaamme. Tästä esimerkkinä Projektin X:n pelaajan kuvaus pelin vaikutuksista itseensä:



Omalla kohdallani pelisarja käsitteli kasvua. Henkistä kasvua ja sisäisen tasapainon löytämistä. Ja oli muuten aika hella hieno matka. Tietenkin peilasin omaa elämää hahmoon vahvasti, kun itselläkin oli kasvukausi käynnissä. Pelisarja auttoi itseäni myös henkisesti tarkastelemaan omaa elämää. No ainakin kärsivällisyyttä tuli aivan roppakaupalla. Kärsivällisyyttä myös itseni suhteen, aikaa antaa asioiden tapahtua omalla painollaan, se on aika hieno tunne. Opin myös itsestäni paljon. Löysin itsevarmuutta ainakin. Itseasiassa kun alan miettimään, pelisarja vaikutti todella paljon myönteisesti ajatteluuni. Opin kuuntelemaan paremmin ja kuulemaan muita ihmisiä. (Pelaaja 8.)

Juuri tästä sankaruuden ulottuvuudesta, sisäisten tarinoiden uudelleen kertomisesta ja tulkitsemisesta on liveroolipelauksessa parhaimmillaan kysymys. Hänninen kuvaa tarinallisuuden vaikutusta väitöskirjassaan seuraavasti:

Tarinankerronnan avulla ihminen voi puolustaa tekojaan, vahvistaa itse-tuntoaan, kohottaa hallinnan tunnettaan ja vahvistaa kokemusta tapahtumien ymmärrettävyydestä; sen avulla voidaan luoda toivoa paremmasta ja kokea katartista puhdistumista kielteisistä tunteista (Hänninen 1999, 68).

Pedagogisen näkemyksen mukaan pelkkä eläytymisen kautta koettu kokemus ei kuitenkaan riitä muutoksen eli *transformaation* aikaansaamiseksi. Kokemusta pitää jäsentellä ja käsitteellistää, jotta siitä voi oppia. Hitaasti kehittyvää, kognitiivista tiedostamista ja pohdintaa edellyttävää selkeytymistä nimitetään *fronesiksi*. Draamassa fronesiksen käsitettä tarkastellaan yhdessä *katarsiksen* kanssa, kun pohditaan esteettisen kokemuksen vaikuttavuutta. Katarsis tuottaa havahtumisen, puhdistavan tunnekokemuksen, kun draamallinen tilanne ja todellisuus asettuvat rinnakkain mahdollistaen uudenlaisia näkökulmia. Mahdollisuus transformaatioon syntyy, kun katarsis ja fronesis kulkevat rinnakkain. Katarsiksen tuottama oivallus tarjoaa potentiaalisen tilan muutokselle, mutta muutokseen tarvitaan myös reflektointia ja kokemuksen käsitteellistämistä. (Ventola & Renlund 2005, 61-63.)

Esteettisen kokemuksen vaikuttavuutta voi tarkastella pelaajien palautteiden ja reflektointien avulla. Tarinoiden potentiaalia transformaation välineenä kuvaa myös seuraava esimerkki yhden pelaajan oivalluksista:

Uskomatonta että tän kaltanen hamo voi opettaa mulle niin paljon rakkaudesta, "After you've lost everything, you're free to do anything." Tämän kokemuksen hahmo kristallisoiti niin selkeästi mulle tunnetasolla, että pitkästä ajasta mulle tuli tunne selviämisestä ilman että täytyy vaan purra hammasta. Tajusin että mäkin voin uskaltaa höllätä itsekriittisyyttä. Voin olla nolo, tyhmä aasi, paljastaa heikkouteni ilman ylpeyden maksia, koska mulla on niin monta rakasta ihmistä ketkä ei antais mun kaatua kun vaan osaisin päästää ne lähelle. Opin viimein miten irti päästäminen ei ole luovuttamista, ja miten itselleen anteeksi antaminen on todellista vahvuutta. (Pelaaja 11.)

### 5.3 Pelikokemus ja sen käsittely

Sisäpiiri ja Ulkopiiri -pelit olivat molemmat kestoltaan kolme vuorokautta. Kolme vuorokautta voi tuntua pitkältä ajalta viettää pelin sisäisessä maailmassa in-game. Omat positiiviset kokemukseni pitkistä, yhden tai useamman vuorokauden mittaisista peleistä olivat syynä siihen, miksi halusin myös molempien Projektin pelien olevan kestoltaan pitkiä.

Yksi pelaaja kuvailee pelin keston liittyviä ajatuksiaan seuraavasti:

Pitkä peli mietitytti pelaajana ja pohdin jaksaisinko pelata niin pitkään ja tapahtuisiko jossain kohtaa esimerkiksi hahmosta irtoaminen, kyllästyminen tai jotain muuta odottamatonta. Pelin aikana kuitenkin huomasin, ettei pitkällä pelillä ollut mitään varsinaisia negatiivisia vaikutuksia omaan pelaamiseen. Pikemminkin pitkän pelin aikana pelin todellisuudesta muodostui hyvin todentuntuinen kuplansa, jossa oli luontevaa olla päiväkausia. (Pelaaja 2.)

Pitkäkestoisessa pelissä pelaajalla ei ole kiire "toteuttaa juonia". Tilanteet ja ihmissuhteet saavat rauhassa kehittyä. Jatkuva draamasta toiseen juokseminen voi olla uuvuttavaa ja monet mieleenpainuvista hetkistä voivat toteutua hiljaistenkin hetkien aikana. Pitkä peli antaa myös pelaajalle aikaa päästä kiinni hahmon mielenmaisemaan ja päästää irti oman elämän arkisista asioista, jotka usein vielä pelin alussa ovat tuoreessa muistissa ja voivat vaikeuttaa hahmoon eläytymistä. Sisäpiirissä ja Ulkopiirissä oli etukäteen koulukodin henkilökunnan pelaajien kanssa sovittu, että pelin aikana olisi hahmoille ohjattua toimintaa kuten oppitunteja. Pelin kulkua rytmittivät aikataulut, jotka olivat lähtöisin pelin fiktiivisestä maailmasta, mutta muuten kaikki tapahtumat olivat improvisoituja. Pelinjohtajana - ja pelaajanakin - larppauksen riemu ja kauhu piilee juuri tässä; koskaan ei voi tietää, mitä peli tuo tullessaan. Pelaajat tekevät hahmonsia kautta valintoja, reagoivat tapahtumiin kukin tyylillään synnyttäen näin draamallisia tilanteita itselleen ja toisilleen. In-game ajan alettua kaikki on vain kumuloitumaa aloituksesta eteenpäin.

Pelinjohtaja voi tarkkailla pelin kulkua ja rytmiä ja antaa tarvittaessa pelaajille impulsseja, jos alkaa vaikuttaa siltä, että peli ei etene. Rytmin havaitseminen on kuitenkin haasteellista. Hitaalta vaikuttava peli voi pelaajilleen olla hyvin intensiivinen ja toisin päin. Pelinjohtajan tehtävä on pelin aikana tukea pelaamista ja osata tunnistaa, milloin ja miten voi olla pelaajien avuksi. Pelinjohtajana koen, että Sisäpiirin ja Ulkopiirin aikana pelin rytmin seuraamista helpotti huomattavasti se, että tunsin pelaajat pitkän peliin valmistavan prosessin ansiosta. On helpompi astua pelaajien palvelukseen, kun on jonkinlainen idea siitä, mikä on kunkin pelaajan käsitys "hyvästä" pelistä. Pelikokemukseen voivat vaikuttaa monet asiat ja se, mikä on toiselle hyvä peli, ei sitä aina

toiselle samassa pelissä olleelle pelaajalle ole. Kaikille hyvän pelikokemuksen aikaansaaminen onkin haaste. Toinen tärkeä haaste, johon pelinjohtajan on osattava vastata, on pelikokemuksen käsitteleminen.



Kuva 4. In-game kuva Sisäpiiri-pelistä. Kuvassa roolihahmot istuvat yhdessä Projekt X-koulukodin olohuoneessa odottamassa henkilökunnalta jonkinlaista toimintasuunnitelmaa uhkaavien maailmanloppuennustuksien kuulemisen jälkeen. Kuvaaja: Ella-Lotta Kuusisto.

Soveltavan teatterin eri draamamenetelmissä prosessin reflektointi on usein tärkeä osa prosessia. Osallistujien tunteita ja ajatuksia voidaan käsitellä suullisesti, kirjallisesti sekä toiminnallisesti. Esimerkiksi prosessidraamassa tarina voidaan keskeyttää työpaikan aikana, jotta tarinan sisältämiä aiheita voidaan reflektoida. Liveroolipelissä reflektointi tapahtuu usein vasta pelin jälkeen. (Ventola & Renlund 2005, 61-63.)

Pelinjohto voi edesauttaa pelikokemuksen käsittelemistä pitämällä huolen siitä, että pelin aikana pelaajilla on mahdollisuus rauhoittua ja purkaa omana itsenään, off-game, asioita. Yhtä lailla on tärkeää, että pelin päätyttyä pelaaja pystyy jäsentelemään pelissä heränneitä ajatuksia ja tunteita. Sisäpiirissä ja Ulkopiirissä pelipaikalla oli yksi huone, johon saattoi pelin aikana milloin tahansa kuka tahansa pelaajista tulla viettämään aikaa off-game, jos pelin teemat kävivät liian raskaiksi tai pelaaja tarvitsi pelistä tauon. Pelinjohto oli myös tavoitettavissa koko pelin ajan, jos pelaaja halusi purkaa peliä.

Sekä Sisäpiirissä että Ulkopiirissä pelin jälkeen pidettiin purkutilaisuus. Larpin jälkeistä

purkutilaisuutta kutsutaan *debriefingiksi* tai *loppubriiffiksi*. Sisäpiiriin loppubriiffin aikana pelaajat keskustelivat koko ryhmän kesken yhdessä pelin tunnelmista. Kaikki pelaajat tapasivat myös pelinjohtajan lyhyesti pelin jälkeen kahden kesken, jotta voitiin käydä läpi pelaajan tunnelmia. Monesti larpin purkaminen jatkuu myös pelipaikalta poistumisen jälkeen vapaamuotoisemmissa pelaajakokootumisissa tai kirjallisten peliraporttien avulla. Näin tapahtui myös Sisäpiiriin ja Ulkopiiriin kohdalla.

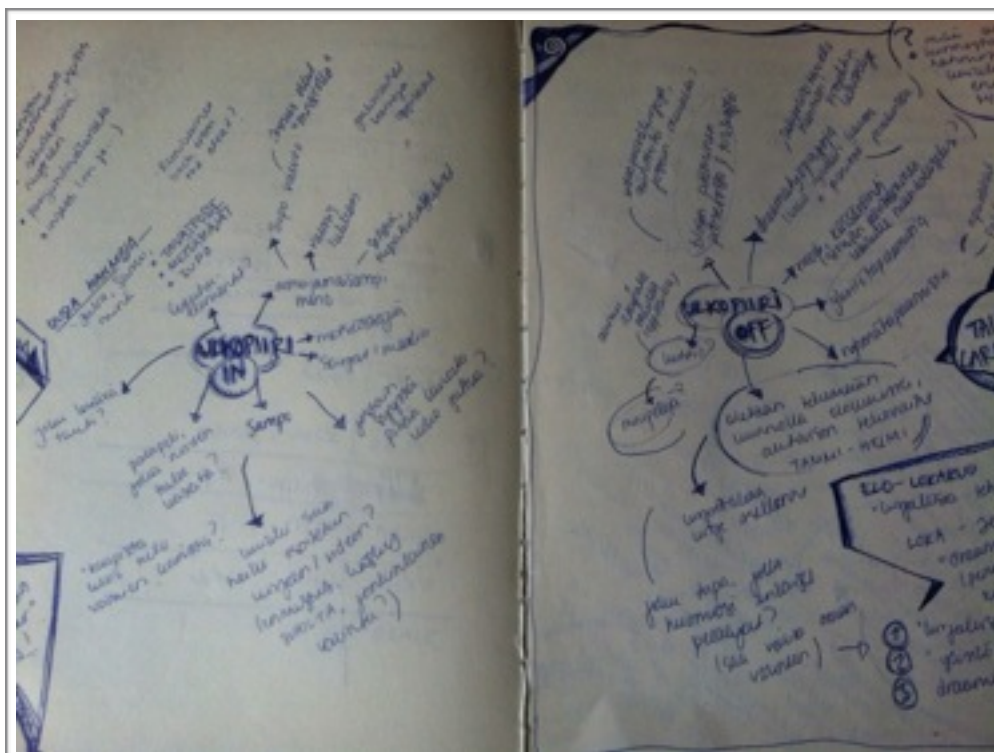
Sisäpiiristä saadun palautteen perusteella loppubriiffiä kehitettiin Ulkopiiriä varten monimuotoisemmaksi ja toiminnallisemmaksi, vastaamaan pitkän ja tunnerikkaan pelin jälkeiseen pelaajien tarpeeseen käsitellä tapahtunutta. Ulkopiiriä purettiinkin heti pelin jälkeen keskustelua ohjaavilla kysymyksillä koko pelaajaryhmän kesken sekä pareittain ja pienryhmissä. Sen lisäksi monet pelaajat kirjoittivat peliraportteja, jonka lisäksi annoin pelin jälkeen vapaaehtoisia tehtäviä helpottamaan pelin purkamista (liite 2). Pelaajat myös tapasivat toisiaan vapaamuotoisesti pelin jälkeisinä viikkoina purkaakseen peliä ja olin järjestänyt tapaamisaikoja, jolloin pelaajien oli mahdollista tulla keskustelemaan kanssani pelistä.

Tiedän itsekkin kokemuksesta, miten vaikeaa voi toisinaan olla palata pelin voimakkaista tapahtumista takaisin oman arjen askareisiin. Kun on viikonlopun aikana pelastanut maailman tuhoutumiselta, voivat viikonlopun jälkeen hämmäyttävä tentti ja maksamista odottavat laskut tuntua turhauttavilta tai kaukaisilta. Toisaalta yhtä lailla kotiin saattaa palata kokien, että oman elämän ongelmat ovat kohtuullisen pieniä verrattuna niihin suuriin esteisiin ja ongelmiin, joista juuri ollaan yhdessä selvitty.

## **6 Sisäpiiriin ja Ulkopiiriin valmistava prosessi**

Tässä luvussa käsittelen Projekti X:n ryhmälähtöistä prosessia, joka edelsi Sisäpiiri ja Ulkopiiri -pelejä. Projekti X:n prosessi lähti liikkeelle elokuussa 2012, kun suunnittelin edellisessä luvussa kerrotun pelin pohjatarinan, työstin pelille verkkosivut ja avasin verkkosivujen kautta ilmoittautumisen, jonka kautta hain prosessiin kiinnostuneita osallistujia. Toivoin prosessiin hakeutuvan pelaajia, jotka olisivat kiinnostuneita pelistä sen sisällön, mutta myös toiminnallisen työskentelytavan vuoksi. Vertasin pelin verkkosivuilla peliä teatteriproduktioon, johon sitoutuminen tarkoittaa myös sitä, että harjoituksissa on oltava paikalla. Prosessiin kuului mm. draamatyöskentelyä työpajoissa, pelinjohton ja kanssapelaajien tapaamisia sekä kirjallisia ja toiminnallisia ennakkotehtäviä peliin liittyen. Projekti X:n erikoisuus olikin sen tekotapa: peliä suunniteltiin, kirjoitettiin ja luoti-

in yhdessä pelaajien kanssa, eikä päävastuu sisällön tuottamisesta ollut vain pelinjohtajalla, kuten se monesti liveroolipeleissä on.



Kuva 5. Kuva pelinjohtajan työpäiväkirjasta. Vasemmalla näkyy Ulkopiiri-pelin fiktiivisen maailman suunnittelua, oikealla pelin käytännön asioiden ja aikataulujen pohdintaa.

Projekti X:n prosessi jakaantui seuraavanlaisiin työvaiheisiin:

Sisäpiiri: elokuu 2012 - helmikuu 2013

1. Ilmoittautuminen peliin, elokuu 2012
2. Ennakkotehtävät (jakaantuivat syyskuun 2012- tammikuun 2013 välille)
3. Yksilötapaamiset pelaajan ja pelinjohtajan välillä, lokakuu 2012
4. Ensimmäinen työpaja 7.10.2012 Helsingissä
5. Toinen työpaja 8-9.12.2012 Vääksyssä
6. Kolmas työpaja 26.1.2013 Helsingissä
7. Liveroolipeli Sisäpiiri - 21-24.2.2013 Helsingissä
8. Pelin jälkityöstö

Ulkopiiri: lokakuu 2013 - maaliskuu 2014

1. Ennakkotehtävät vanhoille pelaajille, uusien pelaajien ilmoittautuminen, lokakuu 2013
2. Hahmopäivitykset vanhoille pelaajille ja hahmonluominen uusien pelaajien kanssa,

marraskuu 2013 - tammikuu 2014

3. Neljäs työpaja - 25.1.2014 Helsingissä
4. Liverpoolipeli Ulkopiiri 23-26.2.2014 Tuusulassa
5. Pelin jälkityöstö

Aikataulut rytmittivät tekemistä, mutta ennalta sovittujen tehtävien ja tapaamisten lisäksi pelaajat kirjoittivat materiaalia, tapasivat toisiaan ja olivat yhteydessä minuun ja työpariini myös aktiivisesti sovittujen tapaamisten ulkopuolella. Prosessin voi nähdä päättyneeksi Ulkopiirin pelautuksen jälkeen helmikuussa 2014. Pelin prosessointi ja jälkityöstö jatkui kuitenkin vielä pitkään sekä omalta osaltani, että pelaajien osalta esimerkiksi sosiaalisen median välityksellä ja pelaajien tavatessa toisiaan.

Projekti X:n prosessia voi tarkastella toiminnallisena ja yhteisöllisenä käsikirjoitusprosessina, joka muistuttaa tyyliltään devising-työskentelyä. Pelin hahmot, yksittäiset juonenkäänteet, hahmojen ihmissuhdekuviot ja lukuisat peliin liittyneet tapahtumat muo-  
vautuivat kahden vuoden aikana tarinaksi pelaajien ja pelinjohdon yhteisen suunnittelun tuloksena. Projekti X:n käsikirjoitus ei ole yksissä kansissa oleva teos tai lavalle päätynyt esitys, vaan kaiken prosessin aikana kirjoitetun kirjallisen materiaalin, toiminnallisten tehtävien ja kahden liveroolipelin improvisoiduista tapahtumista koostuvien osien kokonaisuus.

#### 6.1. Ennakkotehtävillä roolihahmot tutuksi

Roolihahmo ohjaa pelin aikana pelaajan tapaa tarkastella muita hahmoja ja pelin tapahtumia. Hahmo, joka janoaa valtaa tai hahmo, joka kaipaa kumppanuutta, tarttuu hyvin eri tavalla samoihin tarinan käänteisiin. Näin ollen voisi ajatella, että jos pelaaja itse saa päättää valitun perspektiivin, josta pelin aikana maailmaa tarkastelee, on tämä näkökulma pelaajalle itselleen jollain tavalla tärkeä tai mielenkiintoinen. Omaan roolihahmoon tutustuminen onkin liveroolipelauksessa hyvin keskeistä.

Tyypillinen tapa tutustua omaan roolihahmoon, on lukea pelinjohtajan kirjoittama hahmoprofiili. Projekti X:n ensimmäisessä osassa pelaajat eivät kuitenkaan saaneet valmiita hahmoprofiileita vaan loivat itse ennakkotehtävien avulla ja pelinjohdon tuella omat roolihahmonsansa. Impulssimateriaalina pelaajat käyttivät pelinjohdon kirjoittamia lyhytkuvauksia hahmoista. Lyhytkuvaukset julkaistiin Projekti X:n verkkosivuilla aivan prosessin alkuvaiheessa. Lyhytkuvaus oli muutaman lauseen mittainen teksti, joka sisälsi kuvauksen hahmon erityiskyvystä ja esimerkin siihen liittyvästä ongelmasta. Hahmoa ei ollut etukäteen nimetty, sukupuolitettu tai hahmon luonnetta tarkkaan määriteltä. Pelaajalle itselleen pyrittiin antamaan mahdollisimman paljon tilaa viedä hahmoa siihen suuntaan, joka häntä kiinnosti.

Pelaajat toivoivat lyhytkuvausten perusteella itselleen hahmoja, joita lähtivät sitten kehittämään eteenpäin. Mielenkiintoista hahmon valintaprosessista teki sen, että hahmosta oli niin vähän tietoa tarjolla. Merkittävin kiinnostusta ohjannut tekijä oli hahmoa määrittelevä kyky, eli sama asia, joka aiheutti hahmolle hänen suurimmat ongelmansa, eristi ja yhdisti suhteessa ulkopuoliseen yhteiskuntaan ja pelin sisäiseen koulukotiyhteisöön. Jo hahmoa toivoessa pelaaja pääsi siis erikoiskyvyn kautta pohtimaan, millaisia teemoja hän oli kiinnostunut pelaamaan. Seuraavissa lainauksissa kaksi Projektin X:n pelaajaa pohtii, mikä heitä heidän omissa hahmoissaan kiehtoi:

Jotenkin hahmoon pääsi todella syvälle juuri sen surullisuuden ja rakkaudenkaipuun kautta, teemat kun olivat tuttuja aiemmasta omasta elämästä, samoin masennus. Jotenkin pääsi todella syvälle ja pystyi käsittelemään niitä teemoja myös hahmon kautta ja siten sai sen aidommaksi. Sellainen traaginen halu rakastaa ja olla rakastettu teki hahmosta raskaan mutta aivan uskomattoman antoisan. (Pelaaja 1.)

Hahmoni oli minulle todella merkityksellinen, koska se oli hyvin moniulotteinen ja jotain ihan muuta kuin mitä olin aiemmin pelannut. Hahmoni oli samaan aikaan laskelmoiva ja häikäilemätön että tunteellinen nuori, joka janosi aitoa hyväksyntää ja rakkautta. Hahmo oli saanut kykynsä takia koko elämänsä aina kaiken haluamansa ja tämä oli tietysti vaikuttanut persoonaan ja kehitykseen. Se oli myös tehnyt hahmosta epäluuloisen ja liian nopeasti aikuisten maailmaan joutuneen, sillä ilman rajoja kasvaminen voi olla lapselle turvatonta ja nuori voi liian aikaisin mennä mukaan aikuisten maailmaan, vaikkei sitä itse ehkä tajuakaan. (Pelaaja 4.)



Kuva 6. Kuva pelinjohtajan työpäiväkirjasta. Kuvassa muistiinpanoja roolihahmosta Reino "Viljami" Suontaka.

Hahmonluonnin yhteydessä olennaiseksi nousi myös kysymys: millä tavalla hahmoni maailmaa tarkastelee. Hahmon henkilökohtainen historia, luonteenpiirteet ja temperamentti ohjasivat tätä kysymystä. Hahmonluonnissa pelaaja siis valikoi sen tavan, jolla halusi valitsemiaan teemoja käsitellä. Itse koin pelaajan osallisuuden pelattavien teemojen ja näkökulmien valitsemiseen hyvin olennaiseksi pelin ja prosessin kannalta. Projekti X:ssä hahmoja luotiin kirjoittaen, keskustellen ja toiminnallisten tehtävien avulla.

#### Kirjalliset ennakkotehtävät

Luovalla kirjoittamisella ei ole yhtä tarkkaa määritelmää. Luovalla kirjoittamisella tarkoitetaan niitä kirjoittamisen prosesseja, joissa kirjoittamisella sanallistetaan tunteita, ajatuksia ja luodaan merkityksiä. Luova kirjoittaminen voi olla jonkin aiheen tutkimista, proosalliseen muotoon kirjoitettua fiktiota, runoutta tai vaikka henkilökohtaisen pohdinnan sanallistamista. Luovassa kirjoittamisessa pääpaino on kirjoittajan yksilöllisen äänen löytämisessä, ei tiettyssä kirjallisen ilmaisun tyyli- tai lajissa tai valmiiksi määritellyssä muodossa. (Svinhufvud 2007, 29-30; Mills 2006; Lappalainen & Hynninen & Kankkunen ym. 2007.)

Liveroolipelaamisen vaikeus ja mielekkyys nojaa monesti juuri siihen, miten hyvin pelaaja pystyy eläytymään hahmoonsa ja unohtamaan ne tekijät ympäröivästä todellisuudesta, jotka eivät sovi fiktiiviseen kehykseen, jota ollaan elävöittämässä. Samalla tavalla olennaista voi olla ymmärtää hahmoaan niin hyvin, että pystyy eläytymään tähän pelitilanteen aikana joutumatta katkaisemaan pelitilannetta ajatuksen tasolla miettiäkseen, mitähän hahmoni nyt tekisi. Oman kokemuksen mukaan eläytyminen helpottuu, kun hahmon tuntee ja kirjoittaminen on yksi hyvä tapa tutustua hahmoon.

Projekti X:n prosessin aikana pelaajat saivat kirjoitustehtäviä (liite 3), joiden tarkoituksena oli auttaa pelaajia tutustumaan hahmoihinsa paremmin. Kirjoitustehtävät sisälsivät mm. vapaata tajunnanvirran kirjoittamista hahmosta, muistojen kirjoittamista hahmolle, kysymyslomakkeen, johon kuului vastata hahmon näkökulmasta sekä monia muita tehtäviä. Kysymyslomakkeessa kysyttiin esimerkiksi hahmon koulutustaustasta, peloista, salaisuuksista, ihmissuhteista ja arvoista. Eräs pelaaja kuvailee kirjoitustehtävien hyötyä seuraavalla tavalla:

Koin pelaajana hyötyväni kirjoitustehtävistä, sillä niiden kanssa hahmoon loi syvyyttä ja kehitti yksityiskohtia, jotka tekivät kuvitteellisesta henkilöstä todellisemman. Samalla myös tuli mietittyä erilaisia syy-seuraus-suhteita, jotka selit-



tivät miksi hahmo oli sellainen kuin oli tai käyttäytyi tietyssä tilanteessa tietyllä tavalla. (Pelaaja 5.)

Kaikille Sisäpiirin pelaajille yhteinen blogikirjoitustehtävä oli hyvä esimerkki Projekt X:n yhteisöllisestä käsikirjoittamisesta. Kirjoitustehtävä toteutettiin niin, että kukin pelaaja kirjoitti hahmonsa näkökulmasta päiväkirjamerkinnän kaikille pelaajille avoimeen blogiin. Tehtävän tarkoituksena oli auttaa pelaajia hahmottamaan hahmojen tapaa kommunikoida ja olla suhteessa fiktiiviseen koulukotiyhteisöön. Samalla pelaajat saivat tutustua omaan hahmoonsa kokeilemalla löytää hahmonsa ”ääntä”. Kirjoituksissa hahmot puhuivat heitä kiinnostavista tai ärsyttävistä asioista, kertoivat arjestaan, kommentoivat yhteisöä tai ottivat kantaa toisten hahmojen jo kirjoittamiin blogiteksteihin. Kirjoituksista tulee mainiosti esiin hahmojen eri tyylit puhua asioista. Kirjoitukset olivat yksi tapa kehittää pelin maailmaa. Pelaajat loivat kirjoittamalla fiktiivisen yhteisön arkeen sijoittuvia yksityiskohtia, joita esiintyy myös näissä pelaajien kirjoittamissa blogimerkinnoissä:

Kiva James ku tossa nätisti kerroit että ihan ite koitit korjata sitä rikkoutunutta kuumavesivarajaa mut jätit taktisesti mainitsematta että se olin itseasiassa minä jonka sä ekana nakitit sinne ja yritit sit vasta sitä korjata ku luulit etten osannu. Kyl mä tajuun miks kohtelet mua kuin omaa lastas, mut voisit ens talvena vaikka maksaa vaarallisen työn lisää jos nakitat mut viel katolle lumia lapioimaan, ei meinaan viimeks ollu kaukana ettei käyny Markot kuten varmaan kaikki muistaa.  
(Pelaaja 12. Blogikirjoitus, 17.9.2012.)

Noniin torspot, hienosti te veditte taas. Siis joo, pitää osata iloita elämästä ja ”elää” täysillä, tiedän et se on osalle teistä vaikeeta, osalle teistä on kengännauhojen sitominenkin haasteellista ni ei teiltä ihan kauheesti voi odottaa, mutta voisitteko nyt jumalauta yrittää edes olla ajallaan syömässä ja olla napisematta tiskivuoroista jne. Joka tapauksessa te tulette syömään tai tiskaamaan ja en viitsisi ihan joka kerta raahata teitä korvasta. (Pelaaja 13. Blogikirjoitus, 16.9.2012.)

Even the agony of the poison of a stone fish running in one’s veins does not compare to what I have to go through as I surrender my mind to these trivial homework assignments of yours.  
(Pelaaja 14. Blogikirjoitus.16.9.2012.)

Ai niin, kiitti kaverit! Emma löys eilen pikkarit mun sängystä, muuten ihan ok mut ne ei ollu sen. Kuka ikinä onkaan ollut olevinaan ovela ja piilotellut pikkareita(an?) mun sänkyyn voi käydä hakemassa ne ilmoitustaululta. Ne on pinkit ja niissä oli joku hiton pupu tai joku siili. (Pelaaja 15. Blogikirjoitus, 17.9.2012.)

Ilkan ajatusten innoittamana kaivoin esiin oman kamerani ja nousin aamulla sattumanvaraisesti valitsemaani junaan (tämän vuoksi aamupalalla ei ollut tuoretta leipää puuron kanssa, sorisorisori, toivottavasti ne mun ja Rasmuksen eilen leipomat riitti!). Tarkoitukseni oli nousta pois tuntemattomalla asemalla, mutta päätin sitten kuitenkin mennä Malminkartanon auringonkukkia katsomaan. (Pelaaja 16. Blogikirjoitus, 21.9.2012.)

Toiminnalliset ennakkotehtävät

Toiminnalliset ennakkotehtävät (liite 3) olivat hahmon luomiseen ja pelimaailman syventämiseen liittyviä tehtäviä, joita pelaajat tekivät ennen Sisäpiiriä ja Ulkopiiriä. Tehtävät eivät olleet yksiselitteisesti liitettävissä joihinkin tiettyihin draaman tekniikoihin, mutta tehtävissä voi nähdä yhtäläisyyksiä esimerkiksi prosessidraaman hyödyntämiin, sisältöä rakentaviin tekniikoihin. (Owens & Barber 2010, 22-25.) Suurin osa toiminnallisista tehtävistä olivat vapaaehtoisia ja sellaisia, joita pelaaja pystyi tekemään yksin. Sisäpiirissä kaikille pelaajille ”pakolliset” toiminnalliset tehtävät olivat roolihahmolle soitolistan kokoaminen sekä kontaktointitehtävä. Kontaktointitehtävässä pelaajat tapasivat yhden tai useamman pelaajan kasvotusten. Tapaamisen aikana pelaajat miettivät roolihahmojen välistä dynamiikkaa ja kävivät ottamassa valokuvan yhdessä hahmoikseen pukeutuneina.

Muut toiminnalliset tehtävät sisälsivät mm. hahmon arvojen pohtimista piirtäen, kuvaten tai vaikkapa laulun muodossa, hahmon lempielokuvaan ja kirjoihin tutustumista, uutisten lukemista hahmon näkökulmasta sekä hahmolle tärkeän valokuvan kuvaamista tai valitsemista.



Kuva 7. In-game kuva Sisäpiiri-pelistä. Kuvassa roolihahmo Roope-Artturi Lehtola, koulukodin nuorin teinipoika, kuuntelee tovereidensa juttuja hyvin epäuskoisen oloisena. Kuvaaaja: Ella-Lotta Kuusisto

Toiminnalliseksi tehtäväksi voi myös nimittää roolihahmon tavaroiden ja vaatteiden valitsemista ennen peliä. Tämä voi tuntua itsestäänselvältä asialta larppaajille, jotka

suorittavat tämän “tehtävän” ennen jokaista peliä. Se ei siis ole mikään uusi toiminnallinen tehtävä, mutta silti ehdottoman tärkeä osa roolihahmoon tutustumista. Vaatteet ja rekvisiitat auttavat näkemään roolihahmosta uusia puolia ja vaatteet monesti ohjaavat myös kanssapelaajien tulkintoja hahmosta.

#### Hahmoprofiilit ja hahmopäivitykset

Sisäpiirissä pelaajat loivat itse omat hahmoprofiilinsa edellä mainittujen ennakkotehtävien avulla. Ulkopiirissä ensimmäisen osan pelaajilla oli jo olemassa oma roolihahmo ja nämä pelaajat saivat liveroolipeliin valmistavan kirjallisen hahmopäivityksen. Pelinjohtoon kirjoittamissa hahmopäivityksissä kerrottiin, mitä hahmo oli käynyt läpi tai kokenut viime pelin tapahtumien jälkeen. Seuraava ote on roolihahmo Ilkka Vähäkallion päivityksestä ja lainaus on hyvä esimerkki sitä, miten pelinjohtaja voi helpottaa pelaajan eläytymistä kuvaamalla pelaajalle, mistä lähtötilanteesta tai millaisista tunnelmista hahmo seuraavaan peliin lähtee.

Lopulta Ilkka vain kyllästyy yleiseen kaaokseen ja siihen, että kaikesta oudosta odotuksesta huolimatta mitään ei tapahdu. Tuntien olonsa hyödyttömäksi ja yksinäiseksi, hän palaa takaisin Taulutielle ja yrittää keksiä, mistä saisi rahat uuteen kameraan. Mitään ei tule mieleen. Kukaan ei soita. Meritähdiasennossa vietetyt päivät vaihtuvat viikoiksi, maailma ei lopu, olohuoneessa televisio pauhaa edelleen tosi-tv:tä tavalliseen tahtiin ja Harri syö hänen ostamansa lihapullat.  
(Ruutu 2014, hahmoprofiili.)



Kuva 8. (vas.) In-game kuva Sisäpiiri-pelistä. Roolihahmo Rasmus Kallion t-paita on tarkoin harkittu vaatetus. Paidan teksti viittaa vitsikkäästi siihen, että Rasmus oli ainut hahmo, joka ei tiennyt, mikä hänen supervoimansa oli. Kuvaaja: Ella-Lotta Kuusisto.

Kuva 9. (oik.) Kuvassa rekvisiittaa Sisäpiiri-peliä varten. Roolihahmot James York ja Rasmus Kallio tunnettiin myös siitä, että he joivat usein kaakaota. Pelaaja oli valmistanut ennen peliä peliin sopivan kaakaopurkin. Kuva: Helinä Nurmonen.

Ulkopiiri-peliin tuli mukaan 10 uutta pelaajaa. Uusilta pelaajilta tiedusteltiin toiveita ja ehdotuksia roolihahmon suhteen, jonka jälkeen yhdessä työparini kanssa kirjoitimme uusille pelaajille valmiit hahmoprofiilit. Uudet pelaajat tekivät myös samoja kirjallisia ja toiminnallisia tehtäviä kuin ensimmäisen osan pelaajat.

## 6.2 Ryhmytyminen

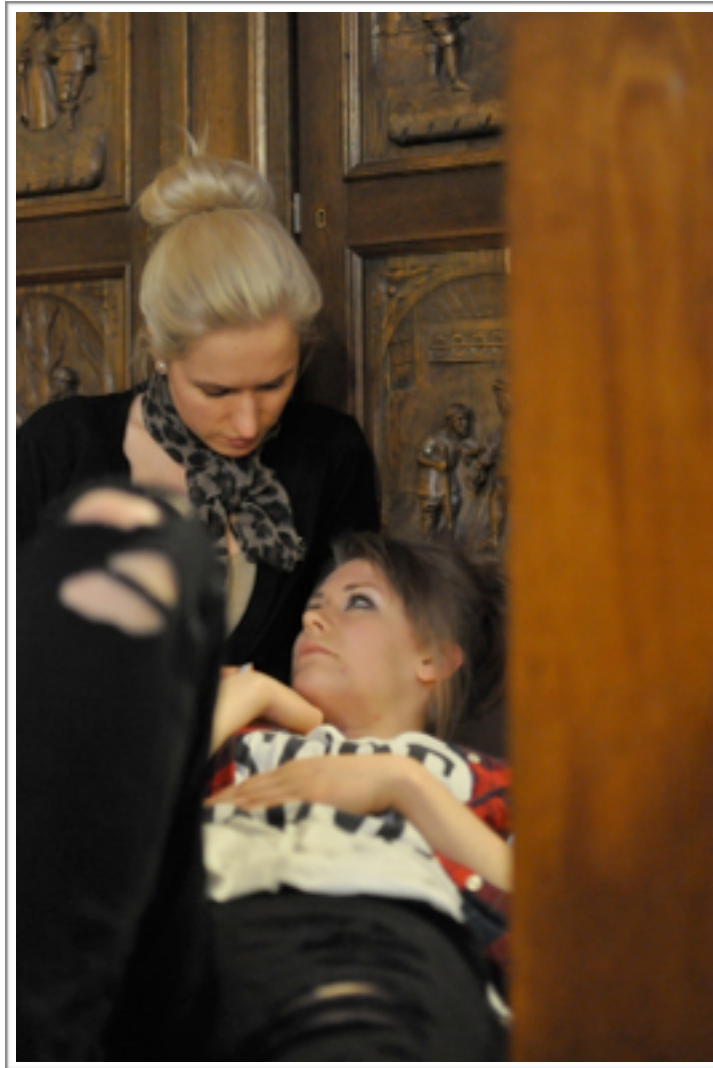
Sisäpiiriin ja Ulkopiiriin valmistautumisen tärkeä osa oli hahmon luomisen lisäksi myös ryhmytyminen. Onnistuneessa ryhmäprosessissa joukosta ihmisiä muodostuu yhdessä toimiva yksikkö, jossa jokaisella yksilöllä on tilaa olla oma itsensä. Kiinteässä ryhmässä jäsenet pitävät toisistaan ja kokevat myös ryhmään kuulumisen tärkeänä ja arvokkaana (Helkama, Myllyniemi & Liekbind 2001, 268).

Projekti X:n pelaajat toimivat yhdessä *tavoitteellisena ryhmänä*, jota nimensä mukaisesti yhdistää yhteinen tavoitteellinen toiminta (Jauhiainen & Eskola 1993, 49). Projekti X:n tapauksessa yhteinen tavoite oli pelaajien halu luoda yhdessä onnistunut pelikokemus.

Tavoitteellinen ryhmä muodostuu yksilöiden toiminnassa vaihteittain. Huolimatta osallistujien henkilökohtaisesta kiinnostuksesta asiaan, pitää ryhmän orientoitua myös toisiinsa, jotta ryhmä voi tehdä yhteistyötä (Jauhiainen & Eskola 1993, 50). Jan Szczipanski jakaa tavoitteellisen ryhmän muodostumisen kolmeen vaiheeseen. Ensimmäistä vaihetta Szczipanski nimittää *tilakontaktiksi*. Siinä ryhmää kohtaa ensimmäisen kerran toisensa ja jäsenet joutuvat/pääsevät kanssakäymiseen keskenään. Ryhmä ei ole tässä vaiheessa vielä muodostunut ja toimintaan voi liittyä sekä innostusta että epäluuloa osallistujien ollessa toisilleen vielä vieraita (Szczipanski 1970, 145-146; Jauhiainen & Eskola 1993, 50). Projekti X:ssä osa pelaajista oli tavannut toisensa ennenkin, osa taas oli toisilleen täysin tuntemattomia.

Toinen muodostumisen vaihe on *psykologinen kontakti*, jossa ryhmäläiset tutustuvat, luovat suhteita toisiinsa, kun vuorovaikutuksesta tulee toistuvaa. Kolmas vaihe on *sosiaalisen kontaktin* vaihe, jossa päästään jo kiinni yhteiseen tavoitteelliseen toimintaan. Projektissa karkeasti jaoteltuna työpajat edustavat ennen kaikkea tilakontaktin ja psykologisen kontaktin vaiheita, jotka ovat välttämättömiä sosiaalisen kontaktin syn-

tymiselle. Pelitilanteen voi nähdä sosiaalisen kontaktin vaiheena, jossa pelaajat yhdessä loivat peliä itselleen ja toisilleen.



Kuva 10. In-game kuva Sisäpiiri-pelistä. Kuvassa roolihahmot Nelli Wallberg (vas.) ja Kiira Virtanen, parhaat ystävykset. Tutustuminen pelaajien kesken myös off-game oli tärkeää, jotta pelissä yhdessä oleminen tuntuisi mahdollisimman luontevalta. Kuvaaja: Ella-Lotta Kuusisto.

Tavoitteellisen ryhmän tunnuspiirre on yhteisen tavoitteen ohella usein se, että ryhmä ei enää tapaa toisiaan, kun tavoite on toteutettu. Projekti X:n pelaajat olivat myös tästä näkökulmasta väliaikainen tavoitteellinen ryhmä, vaikka yhteinen kokemus olisikin koettu tärkeänä.

Sähköpostihaastattelussa yhtenä kysymyksenä pyydettiin vastaajaa kertomaan havainnoistaan liittyen ryhmään prosessin aikana. Kaikissa vastauksissa toistuu tavalla tai toisella huomiot kiinteästä ryhmästä. Tässä muutama esimerkki:

Pelaajien kesken muodostui tietynlainen yhteenkuuluvuuden tunne. Monesti larpeissa muodostuu jonkinlainen pieni yhteenkuuluvuus, mutta Projektissa yhteenkuuluvuus oli huomattavasti konkreettisempaa, voimakkaampaa ja pitkäillisempää. (Pelaaja 6.)

Projektin pelaajakunta on ollut hyvin voimakkaasti ryhmäytynyt, kokemukseni mukaan vahvemmin kuin keskimäärin pelien yhteydessä, vaikka toki etenkin kampanjoiden yhteydessä pelaajien kesken syntyy myös voimakkaita ryhmäytymisiä. Hyppäsin itse mukaan pelisarjaan sen toisessa osassa ja olin jo etukäteen kuullut ulkopuolisenakin todella paljon Projektista ja sen ympärilleen kasvattamasta "pelaajakultista", jossa ihmiset kykenivät tuntikausia miettimään hahmojaan yksin tai yhdessä. Huolimatta jo ensimmäisessä pelissä syntyneestä voimakkaasta ryhmästä oli mielestäni uudellekin pelaajalle verrattain helppoa tulla mukaan ryhmään, sillä ilmapiiri oli kuitenkin kaikesta sisäpiirimäisyydestään huolimatta avoin myös meille uusille. (Pelaaja 2.)

Pelaajista tuli tavallaan salaisia liittolaisia muuta maailmaa vastaan, vain me tiedettiin tästä ja vain meillä on nämä kokemukset ja vain toinen Projektilainen voi ymmärtää mitä oli käynyt läpi, melkein kuin olisimme käsitelleet sotatraumoja. Edelleen kun ajattelen muita pelaajia, ajattelen vain täysin lämmöllä heitä, jopa ihmisiä joista en muuten pitäisi. (Pelaaja 8.)

## Ryhmäytyminen rooleja tutkimalla

Pelin fiktiivisessä pohjatarinassa koulukoti Projekti X:n hahmot tunsivat toisensa erittäin hyvin elettyään vuosia yhdessä. Pelikokemuksen onnistumisen kannalta oli olennaista, että myös pelaajat tunsivat oikeasti olonsa kotoisaksi toistensa kanssa ja olisivat ehtineet sisäistää tietoa toistensa hahmoista. Seuraava ote on esimerkki siitä, miten etukäteen tutustuminen vaikutti pelikokemukseen:

Pelatessamme reaktiot toisiin hahmoihin tulivat saman tien aidosti, kuten oikeassa elämässä, miettimättä sen enempää että kukas tuo nyt olikaan ja mitä mieltä olinkaan siitä. Ryhmädynamiikka ja suhteet vain olivat, aidommat kuin missään muussa pelissä jossa olen ollut. Se oli aivan sanoinkuvaamattoman hienoa. (Pelaaja 4.)

Peli tarvitsi onnistuakseen ryhmäytymistä ja ryhmäytyminen vaati ponnistuslaudakseen pelin. Kymmenen vuotta liveroolipelattuani uskoin, että pelaajat tutustuisivat toisiinsa ennen kaikkea hahmojensa avulla. Olin itsekin saanut useasti kokea ja todistaa, miten yhteinen innostuminen hahmosta ja pelistä saattoi alulle ystävyyskäyviä ja yhteen sitovia kokemuksia.

Kun pelaajat olivat saaneet tutustua roolihahmoihinsa, oli luontevaa, että pelaajat halusivat kertoa ja jakaa myös muille innostusta omista hahmoistaan. Jauhiaisen ja Eskolan mukaan itsetuntemus ei voi syntyä sosiaalisessa tyhjiössä ja juuri siksi ryhmässä keskusteleminen ja toiminen onkin niin tärkeää. Se on itsereflektion käynnistävä ja mahdollistava väline. (Jauhiainen & Eskola 1993, 16.)

Pohdin moneen kertaan sitä, helpottivatko fiktiiviset hahmot tutustumista toisiin pelaajiin. Ajattelen, että pelaajien keskustellessa hahmojen arvomaailmoista tai kokemuksista, he tulevat samalla kertoneeksi itsestään hienovaraisesti esimerkiksi tuomalla ilmi, miten jokin hahmon teko tai piirre on aivan vieras itselle tai toisinpäin. Jälleen kerran fiktio toimi ikään kuin esiliinana muihin tutustuessa. Pelaajat olivat tietoisia siitä, että muihin tutustuminen vaikuttaisi pelikokemuksen laatuun, ja siihen haluttiin panostaa. Asiasta myös keskusteltiin, ja kannustin pelaajia tapaamaan toisiaan ja keskustelemaan hahmoistaan. Monet pelaajista käyttivätkin paljon aikaa tapaamalla toisia pelaajia, sopimalla hahmojen välisistä ihmissuhteista ja pohtimalla yhdessä hahmojen välistä dynamiikkaa. Tutustuminen oli sitoutumista yhteiseen asiaan ja tuntui vaikuttavan monien pelikokemukseen, kuten sähköpostihaastatteluissa tulee ilmi:

Oli hienoa huomata kuinka voimakkaasti ryhmässä tuettiin toinen toisemme pelaamista. Tämä on kaiken a ja o. Lisäksi huomasin, että pelin tekotapa mahdollisti ihan mahtavan ryhmäytymisen, jollaista harvemmin kohtaa muiden pelien kohdalla. (Pelaaja 9.)

*Mikä oli sinulle hyödyllisintä peliä edeltävässä prosessissa?*

Pienemmän ryhmän tapaamiset, ydinkontaktien kanssa käydyt keskustelut yhteisistä toimintatavoista ja suullinen yhteisen historian rakentaminen. (Pelaaja 6.)

En ole kohdannut ennen tällaista, että kellekään ei tulisi mieleenkään perua peliä, vaikka mikä olisi. Ihana yhteisö, johon kaikki panostivat täysillä <3 Huippua oli myös pelien välissä käyty aktiivinen keskustelu (ja ennen ekaa peliä myös pelaaminen netin kautta), joka myötävaikuttanut mahtavan hypen rakentumiseen ennen peliä. (Pelaaja 5.)

## Työpajat ryhmäytymisen tukena

Projekti X piti sisällään neljä työpajaa. Työpajojen tehtävä osana prosessia oli syventää osallistumisen kokemusta suhteessa pelin tekemiseen, tarjota mahdollisuus tutustua toisiin pelaajiin ja luoda yhdessä pelin maailmaa ja hahmoja.

### Työpaja 1 - 7.10.2012, Helsinki

Ensimmäinen työpaja oli kestoaltaan viisi tuntia, ja se sisälsi tutustumisleikkejä, kevyitä ja helposti lähestyttäviä improvisaatioharjoituksia sekä mielestäni tutustumisen kannalta hyvinkin olennaiset osiot: tauot. Ensimmäisen työpajan toiminnalliset tehtävät ohjasivat tutustumista ja pelimaailman kehittämistä yhdessä, mutta tärkeintä oli kuitenkin saattaa pelaajat ensimmäistä kertaa saman katon alle.

Tilaisuus aloitettiin nimikierroksella, jossa kukin esitteli itsensä ja pelaamansa hahmon



lyhyesti. Tutustumista jatkettiin lyhyellä tutustumisella, jossa pelaajat viettävät jokaisen toisen pelaajan kanssa minuutin kertomalla itsestään ja hahmostaan ja vaihtoivat aina minuutin jälkeen paikkoja. Pelimaailman luomisen ja ryhmäytymisen kannalta olennainen osio oli pienryhmätyöskentely. Siinä osallistujat jaettiin muutaman hengen ryhmiin, joissa he suunnittelivat Projekti X-koulukodin yhteisölle traditioita ja tapoja. Jokainen pienryhmä esitti lopuksi suunnittelemansa tradition muille osallistujille esimerkiksi still-kuvan muodossa, rap-kappaleena tai uutisreportaasina. Traditioista sen lisäksi keskusteltiin suullisesti, ja ne jäivät elämään myös pelimaailmaan.

#### Työpaja 2 - 8-9.12.2012 Vääksy

Toisen työpajan fokuksessa oli kunkin omaan roolihahmoon tutustuminen syvemmin ja sitä kautta itsetuntemuksen lisääminen. Toisessa työpajassa hahmoihin tutustuttiin persoonallisuustyökalu enneagrammin avulla.



Kuva 11. Kuva toisesta työpajasta. Lavastettu kuva, jota käytettiin rekvisiittana myös pelipaikalla. Kuvassa kaveriporukka, roolihahmot Siiri (vas), Paula, Marika ja Rasmus, nauravat yhdessä. Kuvaaja: Ella-Lotta Kuusisto.

Enneagrammi kuvaa ihmisten moninaisia selviytymisstrategioita ja opittuja toimintamalleja yhdeksän erilaisen tyyppin kautta. Jokaisella tyyppillä on oma tapansa katsoa maailmaa sekä toimia vuorovaikutuksessa muiden kanssa. (Riso & Hudson, 1999.) Enneagrammi tarjosi työkalun tutkia hahmon sisäisiä motiiveja tunnistamalla, mitä en-



enneagramminumeroa oma hahmo edustaisi. Valitsin enneagrammin työtavaksi, sillä olin itse todennut sen lukuisiin liveroolipeleihin valmistautuessani mielenkiintoiseksi tavaksi rakentaa roolihahmoa. Enneagrammi antoi impulsseja sekä hahmon sisäisen maailman, että fyysisen olemisen rakentamiseen, kun pelaaja löysi oman hahmonsa persoonallisuustyypin.

Työpajassa esittelin enneagrammin, jonka jälkeen osallistujat tekivät enneagrammitestin. Tarkoitus oli, että tunnistamalla ensin, mikä tyyppi saattaisi itse olla, saatiin välineitä ymmärtää myös roolihahmon tyyppiä ja sitä kautta päästiin syventämään hahmoon tutustumista. Enneagrammi herätteli kysymään esimerkiksi, miten hahmoni toimii konfliktissa ja miksi, millaiset sisäiset pelot ja haaveet häntä ajavat eteenpäin, miten hän suhtautuu muutokseen, toisiin ihmisiin, millä tavalla hän kommunikoi ja niin edelleen.



Kuva 12. Kuva toisesta työpajasta. Pelaajat ottivat työpajassa kuvia, joissa he olivat pukeutuneina roolihahmonsa vaatteisiin. Kuvista tuli rekvisiittaa ja monet kuvat oli mukana pelipaikalla. Kuvassa roolihahmot Marko Lumme ja Emma Reinikainen, jotka olivat sisaruksia.

Enneagrammin esittely ja siihen tutustuminen oli mielestäni tärkeää, sillä se myös antoi osallistujille työkalun, johon he voisivat myöhemmin prosessissa tai omassa elämässään palata. Osallistujat työskentelivät enneagrammitestin tekemisen jälkeen pienryhmissä kunkin tyyppin mukaan jaettuna, ensin jakautuen oman henkilökohtaisen tyyppinsä mukaisesti ja sen jälkeen oman roolihahmon tyyppin mukaisesti. Pienryhmäkeskusteluja jaettiin muille ryhmäläisille ja tyyppien ominaispiirteistä ja eroavaisuuksista keskusteltiin yhdessä.

Enneagrammiosuuden jälkeen käytiin osallistujien kanssa yhteisesti vielä läpi kunkin roolihahmon erityiskykyä ja siihen liittyviä asioita. Keskustelussa heräteltiin ajatuksia siitä, millaisia ongelmia kykyjen kanssa elämiseen liittyi ja miten ne näkyivät koulukoti Projektin arjessa.

#### Työpaja 3 - 26.1.2013, Helsinki

Kolmas työpaja toteutettiin kaupunkisuunnistuksen muodossa. Osallistujat jaettiin kuuteen eri ryhmään, ja he saivat kukin omalle ryhmälleen tehtäväkuoren, joka sisälsi erilaisia toiminnallisia tehtäviä ja arvoituksia pelimaailmaan ja hahmoihin liittyen. Jokaiselle ryhmälle oli jaettu kertakäyttökamera, jolla he saivat ottaa kuvia kaupunkisuunnistuksen aikana itsestään ja toisistaan. Lopuksi kokoonnuttiin yhteen, purettiin tehtäviä ja vietettiin yhdessä vapaa-aikaa.

#### Työpaja 4 - 25.1.2014, Helsinki

Tässä työpajassa osallistujat tutustuivat mukaan tullessiin uusiin pelaajiin ja uudet vanhoihin. Työpajassa esiteltiin talk show -henkisesti pelin hahmoja kaveriporukoittain, esitettiin ja vastattiin pelimaailmaa ja hahmoja koskeviin kysymyksiin ja tutkittiin esimerkiksi status-harjoitusten kautta hahmojen keskinäistä dynamiikkaa.

#### Sosiaalinen media ryhmäytymisen välineenä

Sosiaalinen todellisuus ulottuu nykyään paljon laajemmalle alueelle kuin vain kasvotusten tapahtuvaan kanssakäymiseen. Sosiaalisella medially ei ole yhtä vakiintunutta määritelmää, mutta sen voidaan katsoa tarkoittavan yhteisöllisesti tuotettua ja jaettua materiaalia, jonka jakamiseen internetissä käytetään hyödyksi erilaisia verkkopalveluita kuten Facebookia, Twitteriä, YouTubea tai eri blogipalveluita esim. Blogspotia tai Livejournalia. Sosiaalisessa mediassa voidaan katsoa myös olevan kyse osallistumisesta, vuorovaikutuksesta ja jakamisesta Internet-yhteisöissä. (Leino 2010, 251; Huhta 2011, 10.)

Meille sosiaalisen median keskellä eläville tämä on jo hyvinkin tuttua, mutta sosiaalisen median merkitystä ryhmäytymisen kannalta ei kuitenkaan pidä ottaa itsestäänselvyytenä, vaan sen mahdollisuuksia voi hyödyntää - myös liveroolipeliprosessissa. Sosiaalinen media voi parhaimmillaan toimia ryhmäytymisen tukena ja edistää matalan kynnyksen osallistumista, tutustumista ja yhteisestä asiasta innostumista. Sosiaalista mediaa on tutkittu viime vuosina valtavasti ja sen vaikutuksia ryhmäytymiseen voisi myös käsitellä loputtomasti. Kirjoitankin nyt lyhyesti siitä, miten Projektin pelaajat

hyödynsivät sosiaalista mediaa.

Projekti X:n kannalta sosiaalinen media oli mielestäni tärkeässä osassa luomassa yhteenkuuluvuuden tunnetta pelaajien välille. Tarkastelemalla jälkeenpäin sosiaalisessa mediassa käytyjä keskusteluja ja niihin kirjoitettuja viestejä, näyttäytyy sosiaalisen median rooli yhteisöllisyyden kannattelijana hyvinkin tärkeänä. Sosiaalisessa mediassa keskusteltiin paljon, jaettiin kuvia, vitsejä sekä myös roolipelattiin ennen ensimmäistä peliä Sisäpiiriä. Projekti X:ssä hyödynnettiin blogin lisäksi yhteisöllisiä verkkopalveluja kuten Facebookia ja Google+ -palvelua.



Kuva 13. Kuvakaappaus Google+-palvelusta, jossa roolipelattiin luomalla hahmoille tunnuksia palveluun ja kommentoimalla muiden hahmojen päivityksiin tai pikaviestien avulla. Kuvakaappauksessa pariskunta Rasmus Kallio ja Emma Reinikainen kiusoittelevat toisiaan viestien avulla.

Roolipelaaminen tapahtui Google+ -palvelun kautta. Google+ ja Facebook ovat sosiaalisen median palveluita, jossa ihmiset voivat jakaa ajatuksia, kuvia, linkkejä tai tietoja

itsestään sekä pikaviestitellä toisten käyttäjien kanssa. Sisäpiirin pelaajat loivat hahmoilleen Google+ -käyttäjätilejä ja ennen ensimmäistä peliä pelaajat jakoivat hahmonsa tunteita tai kuulumisia tilapäiviyksissä ja kommentoivat toisten hahmojen tilapäiviyksiä sekä kävivät keskusteluja hahmoillaan roolipelaten pikaviestien avulla.

Facebookiin perustettu pelaajien ryhmä toimi vapaamuotoisena keskustelun kanavana ennen pelejä, pelien jälkeen ja jopa niiden aikana. Tarkastellessani Facebook-ryhmän sisältöä huomaan viestien koostuvan pelinjohtajan informatiivisista viesteistä sekä pelaajien keskinäisestä sosiaalisesta kanssakäymisestä viestien avulla. Pelinjohtajan viestien tavoitteena on ollut aikaansaada innostusta tai tiedottaa jostakin. Pelaajien viesteissä useimmiten toistuu peliin humoristisesti viittaavat kuvameemeetit sekä lehtiartikkelit. Pelien jälkeen viestien sisältö on liittynyt pelikokemuksen muisteleamiseen, peliraporttien jakamiseen toisille pelaajille sekä omien tunteiden purkamiseen.

Pelaajien Facebookissa esiintyvät viestit ovat siitä mielenkiintoisia, että niiden sisältö on usein informatiivisesti näennäisesti merkityksetön, mutta viestit kertovat kuitenkin paljon yhteisön sisäisestä kulttuurista. Kuvameemeetit, lehtiartikkelit, jaetut vitsit tuntuivat olleen tärkeä tapa luoda yhteistä toimintakulttuuria pelaajien välille, innostua yhdessä, nauraa, iloita ja ihmetellä yhteistä teosta, jota oltiin luomassa.

Facebook mahdollisti aktiivisen kanssakäymisen, tutustumisen toisiin sellaisella tavalla, jonka nykyajan verkkoyhteisöt mahdollistavat; ajatuksia voitiin jakaa yksinkertaisina kuvina tai vaikka vaan yhden sanan tai lauseen mittaisina kommentteina, jolloin osallistumisen kynnys oli äärimmäisen matala, mutta syntyi kokemus siitä, että käynnissä oli jatkuva yhteinen keskustelu, johon pystyi osallistumaan kuka tahansa ryhmäläisistä melkein millä tahansa tavalla. Sosiaalisen median ansiosta pelaajat olivat jatkuvasti toistensa kanssa vuorovaikutuksessa, jakoivat ajatuksiaan ja tunteitaan ja loivat yhteistä toimintakulttuuria silloinkin, kun he eivät tavanneet toisiaan kasvotusten.

## 7 Lopuksi

Tutkimusmatka liveroolipelaamisen syövereihin ja erityisesti Projekti X:n prosessiin ja pelikokemuksiin, on saanut minut vakuuttuneeksi siitä, että liveroolipelaus voi olla työkalu, joka pystyy vastaamaan monenlaisiin tarpeisiin omalla ainutlaatuisella tavallaan. Liveroolipelin keinoin voi tutkia, opettaa, harjoitella sosiaalisia tilanteita ja voimaantua. Toisaalta se voi yhtä hyvin olla ”vain” ilahduttava tapa poiketa hetkeksi pois arjesta, turvallinen tapa matkustaa vieraisiin maisemiin ja astua niin sanotusti jonkun muun saappaisiin.

Olen saanut kokea ainutlaatuisen matkan Projekti X:n pelaajien kanssa. Todistimme, että liveroolipelauksella on valtavasti potentiaalia poikkitaiteellisena työkaluna, tunteiden ja ajatuksien herättelijänä sekä ryhmäytymisen välineenä.

Soveltava teatteri etsii ja löytää jatkuvasti uusia polkuja keskelle ihmisten arkea, ravis-telemaan ja elähdyttämään. Liveroolipelauksella on ehdottomasti paikkansa tässä soveltavan teatterin tekniikoiden kirjossa, kokonaisvaltaisena tapana kokea uutta, ymmärtää itseään ja tutkia ympäröivää todellisuutta. Nimenomaan pelaajalähtöisyys ja draaman tekniikoiden hyödyntäminen peliin valmistauduttaessa ovat ne tekijät, jotka asettavat liveroolipelaamisen soveltavan teatterin kontekstiin.

Ammatillinen kasvuni teatteri-ilmaisun ohjaajaksi kiteytyy jollain tavalla Projektin fasilitaattorina toimimiseen. Projekti X mahdollisti oman työtapani etsimisen ja paikoittain myös sen löytämisen uteliaisuudesta, dialogisesta asenteesta ja oman innostuksen kanavoinnista yhdessä osallistujien kanssa. Kokeilemalla ja kompastelemalla sain todella vastata teatteri-ilmaisun ohjaajan haasteisiin; löytää tasapainoa oman vision ja ryhmälähtöisen työskentelyn kanssa, katsoa rohkeasti kohti omaa erikoisosaamista ja luottaa siihen, että nimenomaan erilaisten tekniikoiden ennakkoluuloton yhdisteleminen on keino, jonka avulla yksilö ja ryhmä voi helpommin löytää jotakin merkityksellistä.

Projekti X oli rohkaiseva esimerkki liveroolipelauksen monipuolisesta luonteesta ja toivon, että tulevaisuudessa yhä useammin larppaus valjastettaisiin erilaisten yksilöiden ja yhteisöjen käyttöön. Ei ole vain yhtä paikkaa, jonne larppaus soveltuisi työkaluksi. Olen itse kiinnostunut tutkimaan yhteiskunnallisia ilmiöitä larppauksen avulla. Luomalla säännöllisesti kokoontuvia tutkivan liveroolipelauksen ryhmiä, voitaisiin kehittää uudenlaisia yhteiskunnallisen keskustelun ja tutkimuksen areenoita kaiken ikäisille. Näen larppaukselle yhä enemmän tilausta myös kouluissa ja sosiaalialalla, opetuksen ja vuorovaikutuksen uudenlaisena mahdollistajana.

Päätän tämän työni haastamalla lukijan mukaan liveroolipelauksen maailmaan: kuka haluaisit olla, jos saisit tunnin, vuorokauden tai viikonlopun ajan olla joku ihan muu? Minne menisit, mitä tekisit?

Mahdollisuudet ovat rajattomat.

## Lähteet

Balzer, Myriel 2011. Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing. Teoksessa: International Journal of Role-Playing - Issue 2. <<http://www.ijrp.-subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2.pdf>> (Luettu 2.3.2015.)

Barber, Keith & Owens, Allan 2010. Draamakompassi. (Suom. Pekka Korhonen & Raija Airaksinen). Helsinki: Draamatyö.

Boal, Augusto 1998. The Rainbow of Desire. (Engl. Adrian Jackson). Lontoo: Routledge.

Buber, Martin 1993. Minä ja Sinä. (Suom. Jukka Pietilä.) Helsinki: WSOY.

Campbell, Joseph 1990. Sankarin tuhannet kasvot. (Suom. Hannes Virrankoski.) Helsinki: Otava.

Fatland, Erik & Wingård, Lars 1999. Dogma 99. <<http://fate.laiv.org/dogme99/en/index.htm>> (Luettu 1.2.2015)

Filander, Karin & Vanhalakka-Ruoho, Marjatta (toim.) 2009. Yhteisöllisyys liikkeessä. Jyväskylä: Gummerus.

Harviainen, J. Tuomas 2006. Information, Immersion, Identity: The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play. Teoksessa: Journal of interactive drama Vol. 1.2. <[http://www.interactivedramas.info/archive/IDJ\\_1\\_2\\_2006\\_10.pdf](http://www.interactivedramas.info/archive/IDJ_1_2_2006_10.pdf)> (Luettu 16.3.2015.)

Helkama, Klaus & Myllyniemi, Rauni & Liebkind, Karmela 2001. Johdatus sosiaalipsykologiaa. Helsinki: Edita.

Holter, Mathjis. 2007. Sop saying immersion. Teoksessa: Lifelike. Donnis, J., Gade, M., Thorup, L. <[http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book\\_lifelike.pdf](http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_lifelike.pdf)>

Hopeametsä, Heidi 2011. "Sen pitää tuntua joltain" : Arjen rajat ylittävä live-roolipelikokemus. Pro gradu. Helsinki: Helsingin yliopisto. Luettavissa osoitteessa: <<https://helda.helsinki.fi/handle/10138/42847?show=full>>

Huhta, Marko 2011. Ryhmäytyminen sosiaalisessa mediassa. Opinnäytetyö. Tornio:

Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa: <[http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/37934/Huhta\\_Marko.pdf?sequence=1](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/37934/Huhta_Marko.pdf?sequence=1)> (Luettu 10.3.2015.)

Hänninen, Vilma 1999. Sisäinen tarina, elämä ja muutos. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy. Luettavissa osoitteessa <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/67873/951-44-5597-5.pdf?sequence=1>. (Luettu 25.3.2015.)

Jauhiainen, Riitta & Eskola, Marjatta 1993. Ryhmäilmiö. Helsinki: WSOY

Karkkulainen, Marjatta 2011. Siivet selkään, draamakengät jalkaan - Kohtaamisia draaman pedagogisilla näyttämöillä. Helsinki: Draamatyö.

Koskenniemi, Pieta 2007. Devising ja muita merkillisyyksiä. Vantaa: Opintokeskus Kansalaisfoorumi.

Kurki, Leena 2000. Sosiokulttuurinen innostaminen. Tampere: Vastapaino.

Leino, Antti 2010. Dialogin aika, Markkinoinnin & viestinnän digitaaliset mahdollisuudet. WS Bookwell, Porvoo.

Leppälahti, Merja 2000. Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaattityö. Turku: Turun yliopisto. Luettavissa osoitteessa: <<http://www.doria.fi/handle/10024/37272>>

Mills, Paul 2006. The Routledge Creative Writing Coursebook. New York: Routledge.

Mäyrä, Frans 2003. Muodonmuuttajien maat – moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teosessa Kulttikirja - tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä. Toim. Kovala, Urpo & Saresma, Tuija. Jyväskylä: Gummerus.

Pettersson, Juhana 2014. Life under occupation. A documentation book for the larp Hailat hisar. Helsinki: Pohjoismaisen roolipelaamisen seura ry.

Pitkänen, Jori 2012. Larpaten kohti roolia: minilarpit roolin tavoittamisen tukena. Opin- näytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa: <<https://www.theseus.fi/handle/10024/40821>>

Pitkänen, Jori 2008. Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina. Pro gradu. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Pohjola, Mike 1999. The Manifesto of Turku School. <<http://mikepohjola.com/turku/manifesto.html>> (Luettu 1.2.2015)

Repo, Kristiina 2011 (toim). Konstantin Stanislavski Näyttelijän työ. Helsinki: Tammi.

Rusanen, Soile. Osallistavan teatterin lajeista. Teoksessa: Hyvä hankaus - teatterilähtöiset menetelmät oppimisen ja osallisuuden mahdollisuuksina. Toim. Airaksinen, Raija & Korhonen, Pekka 2005.

Saastamoinen, Mikko 2009. Aikalaiskeskustelua yhteisöllisyydestä. Teoksessa: Yhteisöllisyys liikkeessä. Toim. Filander, Karin & Vanhakkala-Ruoho, Marjatta. Jyväskylä: Gummerus.

Stenros, Jakko & Harviainen, J. Tuomas. Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen. Teoksessa: Pelitutkimuksen vuosikirja. Toim. Suominen, Jaakko 2011. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-07.pdf>> (Luettu 4.1.2015.)

Stenros, Jaakko & Montola, Markus (toim) 2010. Nordic Larp. Tukholma: Fëa Livia.

Svinhufvud, Kimmo. 2007. Kokonaisvaltainen kirjoittaminen. Helsinki: Tammi.

Tarja Tolonen; Elina Lahelma; Tarja Kankkunen; Pirkko Hynninen & Sirpa Lappalainen (toim. ) 2007. Etnografia metodologiana. Helsinki: Vastapaino.

Ventola, Marjo-Riitta & Renlund, Micke 2005. Draamaa ja teatteria yhteisöissä. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Østerskov Efterskole. Østerskov in English. <<http://osterskov.dk/om-os/osterskov-in-english/>> (Luettu 8.4.2015)

## **Blogit**

Pelaajat 12-16, 2012. Blogikirjoitukset. <<https://projektixsisapiiri.wordpress.com/>> (Luettu 7.1.2015)

## **Julkaisemattomat lähteet**



Tarpila, Maiju. Työpäiväkirja 13.8.2012 - 15.3.2014. (Tekijän hallussa.)

Tarpila, Maiju & Ruutu, Veera. Työpäiväkirja, 1.10-2013-15.13.2014. (Tekijöiden hallussa.)

Tarpila, Maiju & Ruutu, Veera. Hahmoprofiilit. (Tekijän hallussa.)

Pelaajat 1-11, 2015. Sähköpostihaastattelut.

### **Sähköpostihaastattelun kysymykset**

1. Mistä pelisarja sinulle kertoi, minkälaisia asioita se käsitteli?
2. Kuvaile vapaasti omaa hahmoasi ja pohdi mitkä asiat tekivät hahmostasi sinulle merkityksellisen.
3. Millä tavoin pelinjohtaja(t) tuki - tai ei tukenut - pelin prosessia?  
(voit kertoa kokemuksista koskien peliä edeltävää aikaa, in-game aikaa, pelin jälkeistä aikaa tai näitä kaikkia)
4. Mikä oli sinulle hyödyllisintä peliä edeltävässä prosessissa?  
(esim. työpajat, kirjoitustehtävät, tapaamiset pelinjohtajan kanssa?)
5. Koitko, että sait vaikuttaa pelin sisältämiin teemoihin? Jos sait, miten?
6. Mikä pelin tapahtumista on jäänyt parhaiten mieleesi? Miksi?  
(voit valita jomman kumman peleistä tai kertoa molemmista, jos haluat)
7. Millaisia havaintoja teit itsestäsi prosessin aikana? (sisältäen koko peliin valmistautumisen/pelin/jälkityöstön)
8. Millaisia havaintoja teit ryhmästä prosessin aikana?
9. Koetko, että prosessin aikana opit, ymmärsit tai koit jotain uutta? Mitä?
10. Vapaa sana - jotain, mitä haluaisit vielä kertoa?

### **Pelin purkamiseen liittyviä tehtäviä**

1. Kokoa playlist, joka kuvaa pelisi kaarta. Perustele tai jätä perustelematta.
2. Kirjoita omana itsenäsi pohdintoja: miksi joku tietty asia liikutti, onko yhtäläisyyksiä omaan elämään, mikä taas ei ole ollenkaan samaa? Mitä haluat viedä pelistä mukanasasi, minkä jättää taaksesi? Mikä oli merkittävää - mikä siitä teki merkittävää?
3. Tutustu vastapelaajaasi/pelaajiisi off-game, jos hän ei ole jo ennestään tuttu! Hahmo vai pelaaja -kelat selväksi!

## Kirjalliset ja toiminnalliset ennakkotehtävät

### *Toiminnallisempia tehtäviä:*

- Käy ottamassa/etsi käsiisi valokuva, joka on hahmollesi jollain tavalla merkityksellinen. Vaihtehtoisesti voit käydä kuvauttamassa itsesi jonkun kontaktisi tai useamman kanssa.
- Ajelehdä päämäärättömästi kaupungilla. Pysähdy sattumanvaraisesti johonkin paikkaan esimerkiksi puisto, kahvila, kirjakauppa yms. Mieti jokin merkityksellinen tilanne hahmosi kannalta, joka on tapahtunut tässä paikassa. Mitä on tapahtunut, miksi se on ollut merkityksellistä?
- Etsi käsiisi jokin lehti (Hesari, McNaiset, what ever). Lue se läpi hahmosi silmin. Mikä hahmoasi uutisissa tai artikkeleissa kiinnostaa, vituttaa, ahdistaa? Ota artikkelit talteen jos mahdollista.
- Kerää lista hahmosi lempikirjoista ja elokuvista. Katso/lue ne!
- Tee hahmollesi soittolista. Voit joko tehdä vain yhden ja valita teetkö sen pelaajan silmin (mitä tämä biisi kertoo hahmostani) vai hahmosi silmin (tätä musaa hahmo kuuntelee aina kun vituttaa jne.)
- Listaa 5 hahmosi pahetta. Jos nautit niistä itsekkin, harrasta niitä ihmeessä ja fiilistele!
- Lue seuraavat kirjat tai ainakin jotain niistä (Theodore Kaczynski: Teollinen yhteiskunta ja sen tulevaisuus, George Orwell: 1984, Voltaire: Suvaitsevaisuudesta, Ilmari Kianto: Punainen viiva, Aino Kuusinen: Jumala syökee enkelinsä) ja pohdi, mitä mieltä hahmosi niistä on. Kirjat ovat lukulistalla Suurhaskon oppitunneilla.
- Valitse yksi pelin hahmoista. Valitse jokin aikakausilehti. Sovi pelaajan kanssa tärskyt ja haastattele hänen hahmoaan valitsemastasi aiheesta valitsemaasi aikakausilehteen.
- Kuvaa haluamallasi tavalla (kirjoita, puhu, laula, piirrä jne.) hahmosi kaikkein tärkein arvo.

### *Kirjallisia tehtäviä:*

- Kirjoita ainakin kolme hahmosi muistoa. Mitä enemmän, sitä parempi.
- Kirjoita kirje jollekin hahmosi läheiselle.
- Valitse (ainakin) kolme hahmoa pelin hahmoista. Kirjoita ylös jokaisesta yksi tai useampi uni, jonka olet nähnyt häneen liittyen.
- Kirjoita hahmonasi kolumni tai yleisöosastonkirjoitus valitsemastasi aiheesta.
- Pohdi ja kirjoita miten hahmosi käyttäytyy joutuessaan uhatuksi, innostuessaan, rakastuessaan, vittuuntuessaan, ollessaan surullinen, uupunut, humalassa, ylpeä,

häpeissään.

- Mistä asioista hahmosi on ylpeä? Mitä hän häpeää?
- Valitse joku ajanjakso hahmosi elämästä. Pidä hahmon päiväkirjaa tästä ajanjaksosta viikon ajan.
- Kerro mikä sinua ja hahmoasi yhdistää ja mikä teissä on erilaista. Mitä hahmollasi on, mitä sinä haluaisit, mitä sinulla on, mitä hahmosi todennäköisesti haluaisi?
- Hahmosi on pidätetty. Mitä tapahtui?
- Täytä hahmollesi alla oleva kysymyslomake:

### Kysymyslomake

1. Kuvaile luonneitasi: Oletko sosiaalinen? Miten käyttäydyt tilanteissa, joissa on useampia tuttuja/tuntemattomia ihmisiä?
2. Minkälainen rooli sinulla on Projektin yhteisössä (esim kiusattu, diplomaatti, valittaja, flirtti, suosittu, vetäytyvä, yleinen pelle jne)?
3. Asutko/oletko asunut Projektissa?
4. Vierailletko siellä usein? Miksi, miksi et ja kuinka usein/harvoin?
5. Kuvaile perhettäsi
6. Kehen yksittäiseen henkilöön/asiaan luostat/uskot maailmassa eniten?
7. Minkälaisia työtehtäviä olet tehnyt elämässäsi?
8. Minkälaisia tehtäviä haluaisit tehdä tulevaisuudessa?
9. Rakkain puuhasi/harrastuksesi?
10. Kenen kanssa et tule toimeen? Miksi?
11. Mikä inhottaa sinua yli kaiken?
12. Mitä pelkää?
13. Kykyihisi liittyvä inhottava muisto?
14. Kykyihisi liittyvä hyvä muisto?
15. Oletko hetero, homo, bi, jotain muuta? Miten tämä näkyy elämässäsi, jos ollenkaan?
16. Voisitko kuvitella meneväsi naimisiin ja hankkivasi lapsia? Koska tämä voisi tapahtua?
17. Oletko naimisissa/parisuhteessa/säättämässä/ihastunut/jotain muuta?
18. Oletko ollut rakastunut? Kehen, millaista se oli?
19. Mikä on pahin asia, jonka olet tehnyt jollekin jota rakastat? Miksi teit sen?
20. Poliittinen suuntautuminen? Seuraatko politiikkaa?
21. Mikä on sinussa parasta ja pahinta?
22. Oletko ikinä tapellut fyysisesti? Miksi ja kenen kanssa? Kuka voitti?
23. Salaatko joitakin piirteitä itsestäsi muilta? Mitä ja miksi?
24. Minkälainen on sinun tapasi kostaa?

25. Oletko kohdannut kuolemaa? Kenen ja miten? Miten se on sinuun vaikuttanut?
26. Mikä on pitkän aikavälin tavoitteesi? Milaisia unelmia sinulla on?
27. Onko sinulla pahoja tapoja? Tiedostatko ne? Pyritkö niistä eroon?
28. Tärkein salaisuutesi?